

PERANCANGAN INTERIOR
WISMA *KEN TEA* SEBAGAI SARANA AGRO WISATA
KABUPATEN BLITAR

KARYA TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



oleh :
Bagus Abdul Mukti
NIM. 09150105

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2014

INVENTARIS	
TGL:	6-10-2014
NO:	41/151/Desk.SR.D1/14

PERSETUJUAN

Karya Tugas Akhir

PERANCANGAN INTERIOR

WISMA KEN TEA SEBAGAI SARANA AGRO WISATA

KABUPATEN BLITAR

Disusun oleh

Bagus Abdul Mukti

NIM. 09150105

Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan

Surakarta,.....Januari 2014

Pembimbing



Harmilyanti S, S.T., M.Sc.

NIP.197702062003122001

Menyetujui

Ketua Jurusan



Agung Purnomo, S.Sn., M. Sn

NIP. 197008291999031001

PENGESAHAN

Karya Tugas Akhir

PERANCANGAN INTERIOR

WISMA KEN TEA SEBAGAI SARANA AGRO WISATA

KABUPATEN BLITAR

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Bagus Abdul Mukti

NIM. 09150105

Talah dipertahankan di hadapan dewan penguji

Pertanggungjawaban Kekaryaan

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Pada tanggal 5 Februari 2014

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji

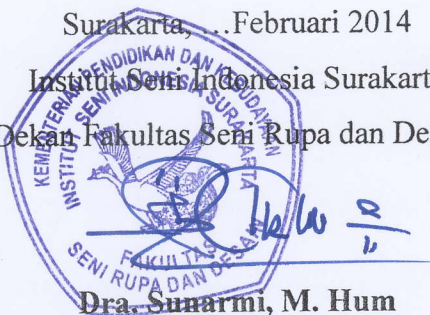
Ketua	:	Drs. Kusmadi, M.Sn.
Sekretaris	:	Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang I	:	Siti Badriyah, S.Sn., M.Hum.
Penguji Bidang II	:	Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A
Penguji Pembimbing	:	Harmilyanti Sulistyani, S.T., M.Sc



Surakarta, ...Februari 2014

Institut Seni Indonesia Surakarta

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dra. Sunarmi, M. Hum

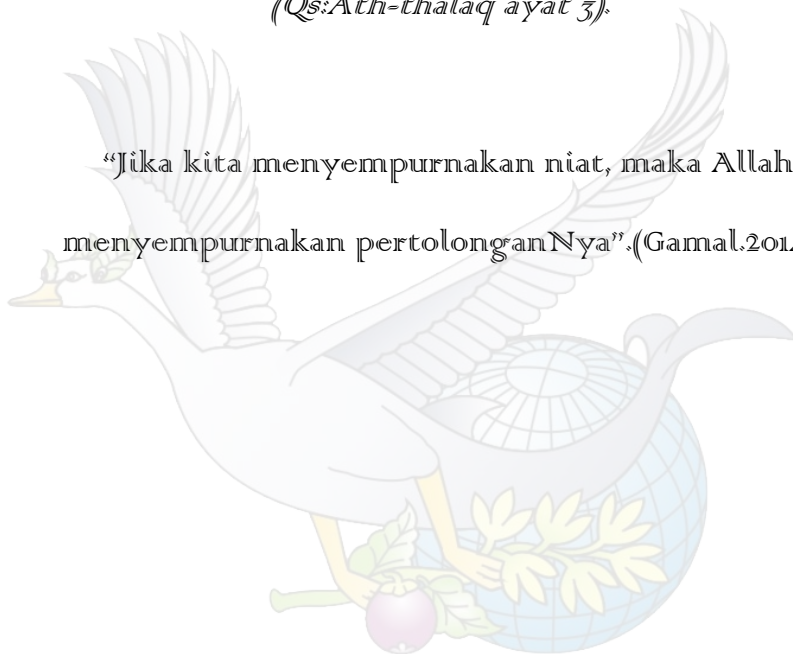
NIP. 196703051998032001

MOTTO

“Barangsiapa bertakwa kepada Allah niscaya Dia akan membukakan jalan keluar baginya, dan Dia memberinya rizki dari arah yang tidak disangka-sangkanya. Dan barangsiapa bertawakal kepada Allah niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan)nya.

(Qs: Ath-thalaq ayat 3).

“Jika kita menyempurnakan niat, maka Allah akan menyempurnakan pertolonganNya”.(Gamal.2014)



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas karunia, rahmat serta hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior Wisma Ken Tea sebagai Sarana Agro Wisata Kabupaten Blitar.”

Karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Desain Interior di Institut Seni Indonesia Surakarta. Karya selesai dibuat setelah melalui proses dan kerja keras dan merupakan hasil dari pembelajaran selama di Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Indonesia Surakarta.

Karya tugas akhir ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Harmilyanti Sulistyani, S.T., M.Sc, selaku pembimbing tugas akhir yang senantiasa meluangkan waktu dalam memberikan pengarahan, masukan, dan dukungan yang mampu memotivasi penulis untuk bisa lebih baik lagi.
2. Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain serta selaku Pembimbing Akademik atas kesabarannya telah membimbing selama proses perkuliahan sampai selesainya karya ini.
3. Dra. Sunarmi M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk dapat mengikuti Ujian Karya Tugas Akhir.

4. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis dari semester pertama hingga akhir yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Kedua orang tua tercinta Muhammad Mukhlis dan Entiati, serta saudara kandungku Bacharuddin Yusuf dan Akifa Naila Mukti yang telah memberikan do'a, perhatian, kasih sayang dan mendukung penulis.
6. Bapak Muhammad Umaryani yang telah memberikan ilmu serta pengalaman tentang dunia kerja dan desain interior.
7. Kepada sahabatku, Eko, Getnu, Dian, Ferril, Roni, Majid, Rama, Pungky, Hanif, dan semua mahasiswa Desain Interior angkatan 2009 yang telah memberikan motivasi dan bantuan.
8. Pihak PTPN XII yang telah membantu memberi informasi dan data untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya ini yang tidak penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang harus diperbaharui untuk mendapatkan hasil yang maksimal, untuk itu penulis mengharapkan masukan, saran, dan kritik yang membangun untuk mewujudkan semua itu dan semoga karya ini bermanfaat, Amin.

Surakarta, ..Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Permasalahan Desain.....	7
C. Ruang Lingkup Garap.....	7
D. Tujuan	8
E. Manfaat.....	8
F. Sasaran.....	9
G. Originalitas Karya.....	10
BAB II. KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN.....	11
A. Pendekatan Pemecahan Desain.....	11
B. Ide perancangan.....	15
BAB III. PROSES DESAIN.....	21
A. Tahapan Proses Desain.....	21
B. Analisis Desain Terpilih.....	25
1. Pengertian Wisma.....	26
2. Struktur organisasi.....	29
3. Site plan.....	34
4. Aktivitas dalam ruang.....	35
5. Kebutuhan Ruang.....	42
6. Hubungan antar ruang.....	47
7. Grouping dan Zoning Ruang.....	49

8. Sirkulasi ruang.....	57
9. Penciptaan Tema.....	58
10. Unsur pembentuk ruang.....	63
11. Pengkondisian ruang.....	96
12. Alternatif Layout.....	111
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	114
1. Definisi Obyek.....	115
2. Site Plan Wisma Ken Tea.....	115
3. Desain.....	118
a. Unsur Pembentuk ruang.....	118
b. Unsur pengisi ruang.....	128
4. Pengkondisian Ruang.....	133
5. Layout.....	141
BAB V. PENUTUP.....	143
1. Kesimpulan.....	143
2. Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Interior dengan tema <i>rustic</i>	15
Gambar 2.	<i>View</i> perkebunan yang dihadirkan dalam ruangan.....	16
Gambar 3.	Skema elemen pembentuk ruang.....	17
Gambar 4 .	Skema tahapan proses desain.....	22
Gambar 5.	Struktur organisasi Resort hotel di Tawangmangu.....	29
Gambar 6.	Struktur Organisasi Wisma Ken Tea.....	30
Gambar 7.	Peta perkebunan Sirah Kencong.....	34
Gambar 8 .	Site Plan Wisma Ken Tea.....	35
Gambar 9.	Skema kegiatan pengelola restoran dan <i>cafe</i>	36
Gambar 10.	Skema kegiatan pengelola penginapan.....	37
Gambar 11.	Skema kegiatan pengelola workshop dan <i>merchandise</i>	37
Gambar 12.	Skema kegiatan pengunjung/wisatawan/tamu menginap.....	37
Gambar 13.	Skema kegiatan pengunjung/wisatawan/tamu tidak menginap.....	38
Gambar 14.	Skema alur barang.....	38
Gambar 15.	Bagan urutan kegiatan pelayanan makanan sistem <i>table service</i>	41
Gambar 16.	Bagan pola pelayanan urutan pada pelayanan <i>table service</i>	41
Gambar 17.	Hubungan antar ruang.....	48
Gambar 18.	Organisasi ruang radial.....	59
Gambar 19.	Bagan ruang publik.....	50
Gambar 20.	Bagan ruang semi publik.....	50
Gambar 21.	Bagan ruang privat.....	51

Gambar 22.	Bagan ruang service.....	51
Gambar 23.	Bagan sirkulasi area.....	51
Gambar 24.	Alternatif 1 grouping zoning.....	52
Gambar 25.	Alternatif 2 grouping zoning.....	52
Gambar 26.	Alternatif 1 grouping zoning akomodasi penginapan.....	54
Gambar 27.	Alternatif 2 grouping zoning akomodasi penginapan.....	55
Gambar 28.	Sirkulasi Wisma Ken Tea.....	58
Gambar 29.	Layout alternatif 1 (terpilih)	112
Gambar 30.	Layout alternatif 2 (terpilih).....	112
Gambar 31.	Lokasi Wisma Ken Tea dilihat dari perumahan penduduk.....	116
Gambar 32.	Peta perkebunan sirih kencong.....	117
Gambar 33.	Area <i>lobby</i> indoor.....	118
Gambar 34.	Ruang <i>lobby</i> outdoor.....	119
Gambar 35.	Ruang <i>lobby</i> indoor.....	120
Gambar 36.	Area <i>café</i>	121
Gambar 37.	Area restoran view 1.....	123
Gambar 38.	Area restoran view 2.....	124
Gambar 39.	Ruang penginapan.....	125
Gambar 40.	Area workshop.....	126
Gambar 41.	Area <i>merchandise</i>	127
Gambar 42.	Layout terpilih.....	142

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Ide Perancangan Wisma Ken Tea.....	20
Tabel 2.	Tipe penginapan Wisma Ken Tea.....	39
Tabel 3.	Kebutuhan dan besaran ruang.....	43
Tabel 4.	Ruang utama dan ruang penunjang Wisma Ken Tea.....	47
Tabel 5.	Indikator penilaian organisasi ruang.....	53
Tabel 6.	Indikator penilaian organisasi ruang pada penginapan.....	55
Tabel 7.	Analisis penciptaan tema ruang <i>lobby</i>	60
Tabel 8.	Analisis penciptaan tema ruang restoran.....	60
Tabel 9.	Analisis penciptaan tema ruang <i>penginapan</i>	61
Tabel 10.	Analisis penciptaan tema ruang <i>café</i>	61
Tabel 11.	Analisis penciptaan tema ruang <i>workshop</i>	62
Tabel 12.	Analisis penciptaan tema ruang <i>merchandise</i>	62
Tabel 13.	Analisis desain lantai <i>lobby</i>	66
Tabel 14.	Analisis desain dinding <i>lobby</i>	67
Tabel 15.	Analisis desain <i>ceiling lobby</i>	68
Tabel 16.	Analisis unsur pengisi ruang <i>Lobby</i>	69
Tabel 17.	Analisis desain lantai restoran.....	72
Tabel 18.	Analisis desain dinding restoran	73
Tabel 19.	Analisis desain <i>ceiling</i> restoran.....	74
Tabel 20.	Analisis unsur pengisi ruang restoran	75
Tabel 21.	Analisis desain lantai penginapan	77

Tabel 22.	Analisis desain dinding penginapan	78
Tabel 23.	Analisis desain <i>ceiling</i> penginapan	79
Tabel 24.	Analisis unsur pengisi ruang penginapan	80
Tabel 25.	Analisis desain lantai <i>cafe</i>	82
Tabel 26.	Analisis desain dinding <i>cafe</i>	83
Tabel 27.	Analisis desain <i>ceiling cafe</i>	84
Tabel 28.	Analisis unsur pengisi ruang <i>cafe</i>	85
Tabel 29.	Analisis desain lantai workshop.....	88
Tabel 30.	Analisis desain dinding workshop	89
Tabel 31.	Analisis desain <i>ceiling</i> workshop	90
Tabel 32.	Analisis unsur pengisi ruang workshop	91
Tabel 33.	Analisis desain lantai <i>merchandise</i>	93
Tabel 34.	Analisis desain dinding <i>merchandise</i>	94
Tabel 35.	Analisis desain <i>ceiling merchandise</i>	95
Tabel 36.	Analisis unsur pengisi ruang <i>merchandise</i>	96
Tabel 37.	Pencahayaan buatan pada lobby.....	98
Tabel 38.	Pencahayaan buatan pada restoran	99
Tabel 39.	Pencahayaan buatan pada <i>café</i>	101
Tabel 40.	Pencahayaan buatan pada penginapan.....	102
Tabel 41.	Pencahayaan buatan pada workshop	103
Tabel 42.	Pencahayaan buatan pada <i>merchandise</i>	105
Tabel 43.	Penghawaan buatan Wisma Ken Tea.....	107
Tabel 44.	Kriteria penilaian alternatif layout wisma Ken Tea	113

Tabel 45.	Unsur pengisi ruang <i>lobby</i>	128
Tabel 46.	Unsur pengisi ruang <i>penginapan</i>	129
Tabel 47.	Unsur pengisi ruang <i>restoran</i>	130
Tabel 48.	Unsur pengisi ruang <i>cafe</i>	131
Tabel 49.	Unsur pengisi ruang <i>workshop</i>	132
Tabel 50.	Unsur pengisi ruang <i>merchandise</i>	132
Tabel 51.	Pencahayaan pada ruang <i>Lobby</i>	133
Tabel 52.	Pencahayaan pada ruang restoran.....	133
Tabel 53.	Pencahayaan pada ruang <i>cafe</i>	134
Tabel 54.	Pencahayaan pada ruang penginapan.....	135
Tabel 55.	Pencahayaan pada ruang workshop.....	136
Tabel 56.	Pencahayaan pada ruang <i>merchandise</i>	137
Tabel 57.	Penghawaan pada Wisma Ken Tea.....	138

DAFTAR PUSTAKA

- Hanan, Ali .2000. *Modern Rustic. Cassell & Co. United Kingdom.*Jakarta
- Ching ,Francis D. K.1996 .*Ilustrasi Desain Interior.* Jakarta: Erlangga.
- Ditasari, Yuan Adila.2008, Karya Tugas Akhir Perancangan “*Desain Interior Rollas Café di Perkebunan Teh Wonosari Lawang-Malang*”. ITS Surabaya.
- Frick, Heinz dan Mulyani, Try Hesti, 2006. *Arsitektur Ekologis.* Kanisius. Yogyakarta.
- Kurniasih, Sri. 2008. Jurnal *Prinsip Hotel Resort*,studi kasus Putri duyung cottage Jakarta utara. Program studi teknik Arsitektur Universitas Budi Luhur.
- Marsum WA dalam Mukhtar.2004. Jurnal wisata “*Perlunya Standar Ruang Lingkup dan Permasalahan Pelayanan Sebuah restoran Hotel*”.universitas Sumatra utara.
- Oktaviani. 1996. *Resort Hotel di tawangmangu*, Tugas Akhir Jurusan Arsitektur UNS.Surakarta.
- Pamulardi, Bambang.2006. *Pengembangan Agro Wisata berwawasan lingkungan.* Semarang.
- Panero, Julius dan Martin Zelnik, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Jakarta : Erlangga
- Pile, Jhon F.1998. *Interior Desain . A Time Mirror Company.*Japan
- Setiawan, Dwi Aris.2008. *Perancangan Interior Tourism Center Surakarta*, Karya Tugas Akhir untuk mencapai gelar S-1 pada Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Suptandar, J. Pamudji.1999. *Desain Interior Pengantar Merancang Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur.*Jakarta: Djambatan.
- Sunarmi.2008. Buku ajar Untuk Mata Kuliah Metodologi Desain Prodi Desain Interior. tidak diterbitkan.
- Syahriyanti, Eti. 2009. *I Love Coffee and Tea.*Jogjakarta. Diva Press.

Zainudin, Imam Buchori. 2010. *Wacana Desain Karya dan Pemikiran Imam Buchori Zainudin*. ITB Bandung.

Data kantor hilir Perkebunan Sirah Kencong.

Website dan data Elektronik:

Sambutan Kepala dinas pariwisata dalam rapat pengembangan daerah potensi ,Senin 12 Januari 2012. [Blog at WordPress.com](#).(diakses 5 Desember 2013.12.00)

[Blog at WordPress.com](#). (diakses 6 Desember 2013.10.00)

©2011 Web Site Pemerintah Kabupaten Blitar www.blitarkab.go.id (diakses 12 Juli 2013.21.00)

<http://pariwisatadanteknologi.blogspot.com/2010/06/pengertian-dan-klasifikasi-rumah-makan.html> (diakses 10 Februari 2014.22.00)



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Dalam peta wisata Jawa Timur, Kota Blitar dikenal sebagai kota transit bagi wisatawan. Kota Blitar dikelilingi oleh jalur kota-kota daerah tujuan wisata (DTW) Propinsi di Jawa Timur seperti Kota Malang, Kabupaten Malang (Kota Wisata Batu), Kota Kediri, Kabupaten Kediri, Kabupaten Tulung Agung (wisata bahari). Kota Blitar memiliki berbagai wisata diantaranya wisata Gunung Kelud, wisata bersejarah makam Proklamator dan Candi Penataran. Masing-masing daerah wisata tersebut memiliki keanekaragaman daya tarik wisata baik yang bersifat budaya maupun alam.

Kabupaten Blitar adalah kawasan cagar budaya karena memiliki wilayah yang kaya akan peninggalan sejarah dan purbakala, seperti candi dan monumen. Banyak candi ditemukan di Kabupaten Blitar, tetapi yang paling tersohor adalah candi Penataran. Untuk mengangkat kinerja sektor pariwisata, Pemerintah Daerah telah menjadikan wisata Penataran sebagai sentrum wisata budaya di Kabupaten Blitar, oleh karena itu beberapa fasilitas pendukung telah dibangun seperti kolam renang Penataran, museum, raiser ikan hias, dan panggung hiburan. Namun demikian masih dimungkinkan beberapa investasi untuk masuk pada wilayah perhotelan, dan taman hiburan lainnya.

Kekayaan pariwisata Kabupaten Blitar juga berasal dari keindahan alamnya yang relatif masih perawan, seperti misalnya kekayaan pantainya, gua alam, dan juga dari wisata perkebunan. Namun minimnya anggaran pada sektor ini membuat pembangunan dan pengelolaan wisata alam masih tertinggal dibanding sektor lainnya. Untuk itu masuknya investor luar sangat diharapkan oleh Pemerintah Daerah untuk ikut serta membangun kepariwisataan di Kabupaten Blitar.¹

Sirah Kencong adalah suatu dukuh yang berada di desa Ngadirenggo Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar, tepatnya 35 km ke arah timur Kota Blitar. Sirah Kencong merupakan wilayah milik PTPN XII yang merupakan perkebunan dan pabrik yang produksi teh. Produk dari PTPN XII Sirah Kencong memiliki kualitas ekspor yang berupa produk Teh CTC dan produk lokal yang berupa teh hitam Ken Tea. Teh ini sudah dikenal luas di mancanegara terutama Inggris dan Kanada karena mengandung citarasa yang nikmat. Pecinta teh menilai teh hitam Ken Tea ini memiliki cita rasa yang khas. Mereka menyukai teh ini disamping karena cita rasanya, juga karena ketika setelah minum teh ini mereka merasa badan terasa lebih segar.

Efek kesegaran ini sangat berbeda dengan teh yang lain karena memang kandungan antioksidan pada teh hitam Ken Tea sangat tinggi. Sebagai teh dengan kualitas premium teh hitam Ken Tea ini memiliki harga yang terjangkau. tehHitam Ken Tea ini dibuat dan diolah secara alami tanpa menggunakan bahan kimia oleh sebab itu dapat diterima secara internasional. Mengkonsumsi teh yang

¹ ©2011 Web Site Pemerintah Kabupaten Blitar www.blitarkab.go.id

kaya antioksidan badan menjadi tidak mudah lelah dan ngilu di persendian secara perlahan-lahan berangsur-angsur membaik.

Sirah Kencong juga memiliki potensi alam, selain dari segi produk perkebunan diantaranya yaitu air terjun, hamparan kebun teh, gua, hutan lindung, dan peninggalan sejarah berupa candi. Dari berbagai kekayaan dan potensi alam tersebut Sirah Kencong mempunyai peluang yang baik untuk sarana wisata di Kabupaten Blitar. Potensi lain perkebunan Sirah Kencong berada di jalur alternatif antara Kabupaten Blitar dan Kota Wisata Batu Malang.

Perkebunan Sirah Kencong belum memiliki sarana penginapan yang lengkap dengan fasilitas seperti restoran, *café* dan *merchandise*. Perkebunan ini hanya memiliki sebuah Mess (vila) yang kuantitas pengunjungnya sangat terbatas dan sarana pendukung fasilitas yang kurang memadai. Fasilitas *café* teh yang sudah ada berada di Kecamatan Garum, lokasinya dekat dengan kota. *Café* tersebut dinamakan *café* “Ken Tea”. Lokasi perkebunan teh sendiri belum tersedia fasilitas yang berupa *café* teh. Fasilitas restoran belum ada di perkebunan ini, hanya ada warung lesehan. Dari keadaan yang ada, perkebunan tersebut peluang didirikannya sebuah wisma yang mencakup fasilitas penginapan, restoran, *café* teh, dan *merchandise* sangat menjanjikan untuk memfasilitasi pengunjung.

Di era modern ini, bisnis wisma (penginapan) merupakan suatu bisnis yang menjanjikan, tak sekadar sebagai area bermalam, banyak masyarakat yang menjadikan wisma sebagai tempat untuk berkumpul. Masyarakat kebanyakan suka dengan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang sudah ada. Lagipula

masyarakat perkotaan terkadang jenuh dengan hiruk pikuk kota sehingga mereka mencari alternatif area rekreasi atau tempat berkumpul yang menawarkan panorama alam. Selain indah, alam juga membuat lingkungan semakin asri dan menyejukkan.²

Ketika masyarakat kota dihadapkan dengan begitu banyak pekerjaan, secara fisiologis itu berdampak negatif jika dialami dalam jangka waktu yang cukup lama, karena akan dapat merusak kesehatan. Stres bisa dikelola. Misalnya, ketika dihadapkan dengan suatu gangguan dan tidak tahan dengan gangguan itu, seperti tidak tahan kebisingan suara motor dan suara lainnya, maka bisa dihilangkan dengan pergi ke suatu desa. Suasana alam desa akan membuatnya bisa merasa tenang kembali, hal itu dijadikan sebagai alasan dasar mengapa penting dan perlu Wisma Ken Tea berada di perkebunan teh Sirah Kencong-Blitar. Apalagi diperkuat dengan nuansa *Rustic* yang menggunakan konsep material *unfinished*. Konsep *Rustic* yang seluruh karakter materialnya tampak *unfinish* seakan menegaskan bahwa Wisma ini berusaha mendekatkan pengunjung kepada nuansa alam dari perkebunan teh Sirah Kencong.

Agrowisata merupakan bagian dari objek wisata yang memanfaatkan usaha pertanian sebagai objek wisata. Tujuannya adalah untuk memperluas pengetahuan, pengalaman rekreasi, dan hubungan usaha dibidang pertanian. Melalui pengembangan agrowisata yang menonjolkan budaya lokal dalam memanfaatkan lahan, pendapatan petani dapat meningkat bersamaan dengan upaya melestarikan sumberdaya lahan, serta memelihara budaya maupun

² Syahriyanti, Eti, *I Love Coffee and Tea*. DIVA Press.(Yogyakarta: 2009) hal 123.

teknologi lokal (*indigenous knowledge*) yang umumnya telah sesuai dengan kondisi lingkungan alaminya.³

Perancangan Wisma Ken Tea dilatar belakangi oleh berbagai kebutuhan, diantaranya perlunya sarana berkumpul atau *cafe* di kawasan Sirah Kencong Wlingi Blitar, sebab belum adanya resto/*café* untuk masyarakat umum yang tersedia di kawasan ini. Perlunya area penginapan untuk pengunjung yang ingin bermalam dan merasakan suasana kebun teh dan udara pegunungan yang segar. Sebuah desain wisma yang di dalamnya terdapat kamar penginapan, restoran, *indoor* dan *outdoor café* yang dilengkapi area *pusat merchandise* dan area *workshop* meracik teh secara tradisional. Fasilitas ini diharapkan dapat memudahkan pengunjung untuk lebih mengetahui tentang seluk beluk dunia teh. Area *workshop* meracik teh secara tradisional perlu dikaji dan dianalisa dari segi penataan dan penempatan barang-barangnya. Perhitungan peletakan layout ruang *workshop* teh dengan menggunakan kompor modern untuk mewakili tungku kayu tradisional dengan desain yang dibuat tersembunyi agar asap tidak mengganggu pengunjung. Sebuah desain yang mengutamakan *view* terbuka sehingga pengunjung di dalam dapat merasakan suasana layaknya berada di luar area *café* (membawa atmosfer dari luar *cafe* ke dalam *café*).

Kebijakan dari berbagai pihak yang melatar belakangi perlunya perancangan Wisma Ken Tea antara lain sebagai berikut:

1. Dinas Pariwisata, Seni Budaya dan Olah Raga perlu adanya upaya menggali potensi obyek wisata agro di Sirah Kencong, sebagai modal

³ Pamulardi Bambang, Pengembangan Agro Wisata berwawasan lingkungan, (Semarang : 2006)

awal dalam membangun agrowisata berwawasan lingkungan perlu menggandeng pengusaha yang telah berhasil dalam mengembangkan wisata agro, pengelolaannya dilakukan dengan manajemen kemitraan, dengan prinsip-prinsip bertumpu pada partisipasi masyarakat, memegang azas gotong-royong, dan manajemen terbuka.⁴

2. Pihak PTPN XII sebagai pemilik tanah dan pengelola Perkebunan dalam agenda tahun 2012 akan melengkapi fasilitas agro perkebunan teh Sirah Kencong.

Dari ulasan mengenai perumusan kebutuhan dan kebijakan pemerintah dapat disimpulkan perlunya perancangan Wisma Ken Tea di Sirah Kencong Desa Ngadirenggo, Kecamatan Wlingi sebagai sarana Agro Wisata Kabupaten Blitar. Pembangunan dan pengembangan obyek wisata agro di Sirah Kencong akan mempunyai banyak manfaat bagi swasta yang bergerak pada bidang usaha budidaya agro dan pariwisata, karena tanahnya subur, tersedia pasokan air permukaan yang cukup, sebagian besar penduduknya berkebun, letak strategis. Perlunya dukungan dari masyarakat setempat terhadap pembangunan agrowisata berwawasan lingkungan, karena kegiatan wisata agro tidak merubah kebiasaan pekerjaan sebagian besar masyarakat setempat sebagai karyawan perkebunan. Pembangunan obyek agrowisata berwawasan lingkungan dapat untuk menambah pengetahuan, tempat penelitian, pusat pengembangan ilmu botani di Jawa Timur, dan memiliki nilai-nilai pelestarian lingkungan.

⁴ Sambutan Kepala dinas pariwisata dalam rapat pengembangan daerah potensi, Senin, 12 Januari 2012

B. Permasalahan Desain

Berdasarkan uraian di atas untuk memberikan arahan dalam perancangan ini, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana Desain Interior Wisma Ken Tea dengan memanfaatkan sumber daya alam pegunungan sebagai sarana agro wisata di Kabupaten Blitar?
2. Bagaimana menghadirkan nuansa *rustic* untuk mendukung suasana alam pegunungan pada perancangan desain interior Wisma Ken Tea di Kabupaten Blitar?

C. Ruang Lingkup Garap

Perancangan Interior Wisma Ken Tea dibatasi pada perancangan ruang yaitu:

1. Ruang untuk mewadahi kegiatan menyambut tamu, administrasi dan mencari informasi (*lobby*).
2. Ruang untuk mewadahi kebutuhan pengunjung untuk beristirahat dan bermalam di wisma (kamar penginapan).
3. Ruang untuk mewadahi kegiatan penjualan makan dan minuman,serta wadah untuk menikmati hidangan (restoran).
4. Ruang untuk mewadahi kegiatan menikmati minuman teh dan makanan kecil dari produk PTPN XII (*café*).

5. Ruang untuk mewadahi kegiatan jual beli soufenir dari produksi masyarakat setempat (*area merchandise*).
6. Ruang untuk mewadahi tempat belajar meracik teh secara tradisional. (*ruang workshop*)
7. Ruang pelengkap
 - a. Musholla
 - b. Ruang masak (dapur)
 - c. Kantor
 - d. Toilet
 - e. Ruang *laundry*
 - f. Gudang

D. Tujuan

1. Untuk mewujudkan Desain Interior Wisma Ken Tea dengan memanfaatkan sumber daya alam pegunungan sebagai sarana agro wisata di Kabupaten Blitar.
2. Untuk menghadirkan nuansa *rustic* yang mendukung suasana alami pegunungan pada perancangan desain interior Wisma Ken Tea di Kabupaten Blitar.

E. Manfaat

1. Untuk perkebunan teh Sirah Kencong.
 - a. Dapat menunjang fasilitas dan memberikan pengalaman yang baru serta tambahan wawasan bagi pengunjung yang datang ke Wisma

Ken Tea ini dan dapat membantu dalam memperkenalkan perkebunan teh Sirah Kencong setempat ke masyarakat luas.

- b. Mengangkat pariwisata perkebunan teh Sirah Kencong Blitar kepada masyarakat umum dengan studi aplikasi desain yang representatif.

2. Untuk mahasiswa

Untuk pengembangan ilmu terutama untuk ilmu Desain Interior yang berkaitan langsung ranah perancangan wisma teh. Alternatif wacana desain yang ditujukan untuk para mahasiswa desain interior karena masih memungkinkan adanya sebuah pengembangan desain.

3. Untuk umum

Wacana dan penambah wawasan bagi pembaca mengenai perancangan Wisma Teh.

4. Untuk diri sendiri

Menambah wawasan dan kreatifitas diri sendiri dalam perancangan Wisma Teh.

5. Untuk Lembaga

Sebagai wacana (referensi) dan sebagai pengembangan ilmu khususnya untuk perancangan interior wisma teh.

F. Sasaran Desain

Perancangan Interior Wisma Ken Tea mempunyai sasaran yaitu untuk para wisatawan domestik maupun mancanegara yang berkunjung ke Blitar,

khususnya bagi wisatawan yang ingin merasakan nuansa pegunungan yang alami dan sensasi teh. Sasaran desain adalah keluarga dan pebisnis.

G. Originalitas karya

Perancangan Interior Wisma Ken Tea sebagai sarana agro wisata Kabupaten Blitar judul tersebut belum pernah diangkat oleh pihak lain, khususnya para desainer Interior. Perancangan lain yang juga terkait dengan objek perkebunan teh yaitu Wisma “Rollas” yang berada di Agro Wisata Wonosari Malang Jawa Timur, milik PTPN XII. Karya Tugas Akhir Perancangan “Desain Interior Rollas *café* di perkebunan teh Wonosari Lawang-Malang” oleh Aldila Yuan Ditasari Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya, membahas tentang perancangan *café*, restoan dan ruang workshop dengan tema modern *rustic*. Taman Indie Resto Malang, Jl. Lawang Sewu 2-18, Kota Araya Malang. Sebuah restoran dengan bangunan baru dan dikelola secara modern namun tetap berusaha menonjolkan warisan tradisi. Perancangan Wisma Ken Tea sebagai sarana agro wisata Kabupaten Blitar, desain ini menekankan pada pemanfaatan suasana alami pegunungan yang dengan menghadirkan nuansa rustic yang didukung material dengan tampilan jujur, apa adanya.

BAB II

KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

Pendekatan Pemecahan Desain diperlukan sebagai dasar atau landasan teori dalam perancangan Interior Wisma *Ken Tea* di Blitar. Adapun ide perancangan sebagai gagasan atau pemikiran dasar dalam perancangan interior Wisma *Ken Tea* di Blitar adalah sebagai berikut.

A. Pendekatan Pemecahan Desain

Secara umum tolak ukur perancangan desain interior adalah menciptakan sarana berupa interior atau ruang dalam untuk keperluan aktivitas manusia. Untuk itu manusia sebagai penggunaan desain harus memperhatikan tiga unsur utama yaitu aktivitas, kapasitas dan antropometri yang erat kaitannya kondisi sosial budaya calon penggunaannya.⁵ Ruang merupakan sarana aktifitas manusia di dalamnya ada unsur yang harus diperhatikan, yakni fungsi dan dimensi. Merujuk pada uraian itu, maka interior sebagai sarana harus memenuhi prasyarat: teknis, dan estetis sebagai bagian untuk rumusan norma desain.

Kepekaan terhadap fenomena sosial dan kekuatan kreatifitas seorang desainer menjadi bekal penting untuk dapat merumuskan seperangkat konsep untuk pemecahan desain. Seperangkat konsep yang merupakan akumulasi

⁵ Sunarmi, Buku ajar Untuk Mata Kuliah Metodologi Desain Prodi Desain Interior (Tidak diterbitkan 2008).

beberapa teori untuk memecahkan permasalahan desain tersebut yang dinamakan pendekatan pemecahan desain. Dalam perancangan Wisma “Ken Tea” menggunakan beberapa pendekatan pemecahan desain sebagai berikut.

1. Pendekatan Fungsi praktis

Pendekatan fungsi yaitu analisa tentang kegiatan dan kebutuhan pengguna dan penghuni dimana studi aktifitas, sirkulasi ruang, hubungan antar ruang, fungsi ruang dan kebutuhan ruang serta fungsi furniture dilakukan untuk menentukan desain pada elemen interior yang sesuai dengan kebutuhan pencapaian nuansa *rustic*. Sehingga menghasilkan penataan yang fleksibel dan fungsi ruang yang lebih optimal.⁶

Wisma Ken Tea memiliki fungsi praktis yaitu sebagai tempat rekreasi, sarana berkumpul, menikmati suasana alami pegunungan. Selain itu sebagai fasilitas *refresing* untuk mengobati kepenatan dan kesibukan sehari-hari. Desain Wisma Ken Tea dengan konsep *rustic* yang memanfaatkan material lokal dengan tampilan alami, jujur, apa adanya yang mendukung suasana alami pegunungan. Material yang digunakan di perancangan Wisma Ken Tea memanfaatkan sumber daya alam perkebunan.

Sumber daya alam itu menjadi “nyawa” kegiatan desain secara keseluruhan. Kemampuan kreatif manusia dapat mengantarkan manusia pada kemampuan membuat bahan-bahan alam tiruan dalam rangka penghematan. Kreatifitas manusia dapat menghantarkan manusia dalam menyikapi pengadaan

⁶ Aldila Yuan Ditasari, Karya Tugas Akhir Perancangan “Desain Interior Rollas *Café* di Perkebunan Teh Wonosari Lawang-Malang”(ITS Surabaya)

bahan yang bersumber pada sumber daya alam ataupun membuat tiruan. Kepekaan seorang desainer terhadap fungsi dan kemampuan alam sekitar akan dapat menuntun pada eksplorasi bahan alam sekitar.⁷

Perancangan Wisma “Ken Tea” sesuai dengan tujuan perancangan ingin menghasilkan desain untuk memunculkan kesan kuat dari karakter *rustic* yang *unfinished*, “jujur” dan terkesan apa adanya untuk mendukung nuansa alami pegunungan dari perkebunan teh. Pemanfaatan sumber daya alam dari material lokal dari PTPN XII diharapkan dapat menciptakan nuansa *rustic*, seperti pemanfaatan besi bekas ayakan teh. Penggunaan material yang mengambil dari sumber daya alam perkebunan teh yaitu penggunaan akar teh untuk meja, keranjang serta caping pemetik teh untuk elemen dekorasi. Penggunaan material alam dengan treatment tertentu untuk menghadirkan tampilan *unfinished* dipadu dengan pemilihan warna yang netral menciptakan dan menguatkan karakter material yang apa adanya.

2. Pendekatan Tema

Rustic dalam bahasa Indonesia berarti 'berkarat' atau tua, dan memiliki tekstur yang kasar dan tidak *finishing* dengan baik. Gaya *Rustic* bisa diartikan sebagai gaya dalam desain arsitektur dan interior yang menitikberatkan pada kesan alami, dari material yang tidak *finishing* atau dihaluskan, misalnya kayu, batu, logam, dan sebagainya. Menurut arsitek Probo Hindarto, gaya *Rustic* dapat diartikan sebagai gaya dalam desain arsitektur dan interior yang menitikberatkan pada kesan. Dari segi material, gaya ini tidak mengalami proses *finishing* atau dihaluskan. Hal serupa dikatakan arsitek Nugroho Widhi. Gaya *Rustic* adalah segala sesuatu yang mengekspos hal yang karatan dan terkesan tua. Meski demikian, bukan berarti *Rustic* selalu bisa diartikan kuno karena gaya rumah ini dapat pula dipadukan dengan gaya modern.⁸

⁷ Sunarmi, 2008, 55.

⁸ Hanan, Ali. 2000. *Modern Rustic*. Cassell & Co. United Kingdom.

Ciri-ciri gaya *rustic* terutama terlihat pada penggunaan material yang alami dan *unfinished*. Contohnya seperti keseluruhan dinding ruang pada bangunan yang menampilkan gaya ini menggunakan tembok yang tidak diaci. Contoh lain yaitu dinding yang ditutup menggunakan unsur batu bertekstur kuat. Salah satu unsur yang ditonjolkan pada gaya *rustic* adalah tampilan yang terlihat tua dan material yang kasar. Contoh tampilan *rustic* dari rumah-rumah di desa atau rumah adat yang terbuat dari kayu kasar. Material pada rumah tersebut umumnya *unfinish*, diampelas, diplaster atau dilapisi acian semen, tidak semua material dapat ditambahkan untuk menciptakan gaya *rustic*, kekeliruan pemilihan bahan akan membuat ruangan malah terlihat kotor dan semrawut. Hal yang harus diperhatikan tidak mengekspos berlebih pada elemen *rustic*-nya. Misalnya, pemakaian kayu yang teksturnya dibiarkan terlihat jelastanpa pelapis (*coating*). Efeknya, yang ditampilkan yaitu kealamian material kayu, namun justru di situlah seninya. Mengenai nilai seni yang ditampilkan, tidak tergantung dari kerumitan bentuk dan harga material. Beberapa ranting dengan ukuran beragam dapat diikat rapi, dan kemudian dipajang di meja konsol atau *credenza* modern. Memadukan keeksotisan bata ekspos dan kayu bertekstur dengan material beton ekspos dan batu koral. Untuk ranting berukuran besar dapat dikreasikan menjadi partisi, relling, dekorasi sofa dan kursi bar.

B. Ide Perancangan

Banyaknya jumlah *Café* yang bermunculan mengakibatkan tidak adanya pembeda atau ciri khas sehingga tampak bersifat umum. Menciptakan sebuah konsep dan inovasi yang baru, diharapkan akan menarik dan dapat mengikat pengunjung. Biasanya pemilih *Café* terlebih dahulu melakukan survei apa yang sedang menjadi tren di pasaran, masyarakat atau dari kebiasaan-kebiasaan masyarakat. Dalam hal ini, masyarakat perkotaan cenderung bosan dengan hiruk pikuk dan rutinitas kota, sehingga mereka membutuhkan suasana baru untuk sekedar *refreshing*. Hal itu dapat dilihat dari kecenderungan masyarakat kota yang menyukai wisata dengan nuansa alam, sehingga mereka mencarinya di daerah pedesaan atau pegunungan. Dari sana dapat disimpulkan apa keinginan pasar sehingga Wisma “Ken Tea” didesain untuk menampilkan panorama nuansa alam yang berada di area perkebunan teh yang diperkuat dengan nuansa *rustic* dari karakter material yang memberikan tampilan jujur apa adanya dan tampak sangat alami..



Gambar 1 : Interior dengan tema *rustic*
Sumber: www.interiorrustic.com

Perancangan Interior Wisma “ Ken Tea” menghadirkan nuansa perkebunan teh yang secara langsung kepada pengunjung. Wisma ini menyediakan fasilitas diantaranya adalah kamar penginapan, restoran, *Café Teh*, *merchandise*, dan workshop.

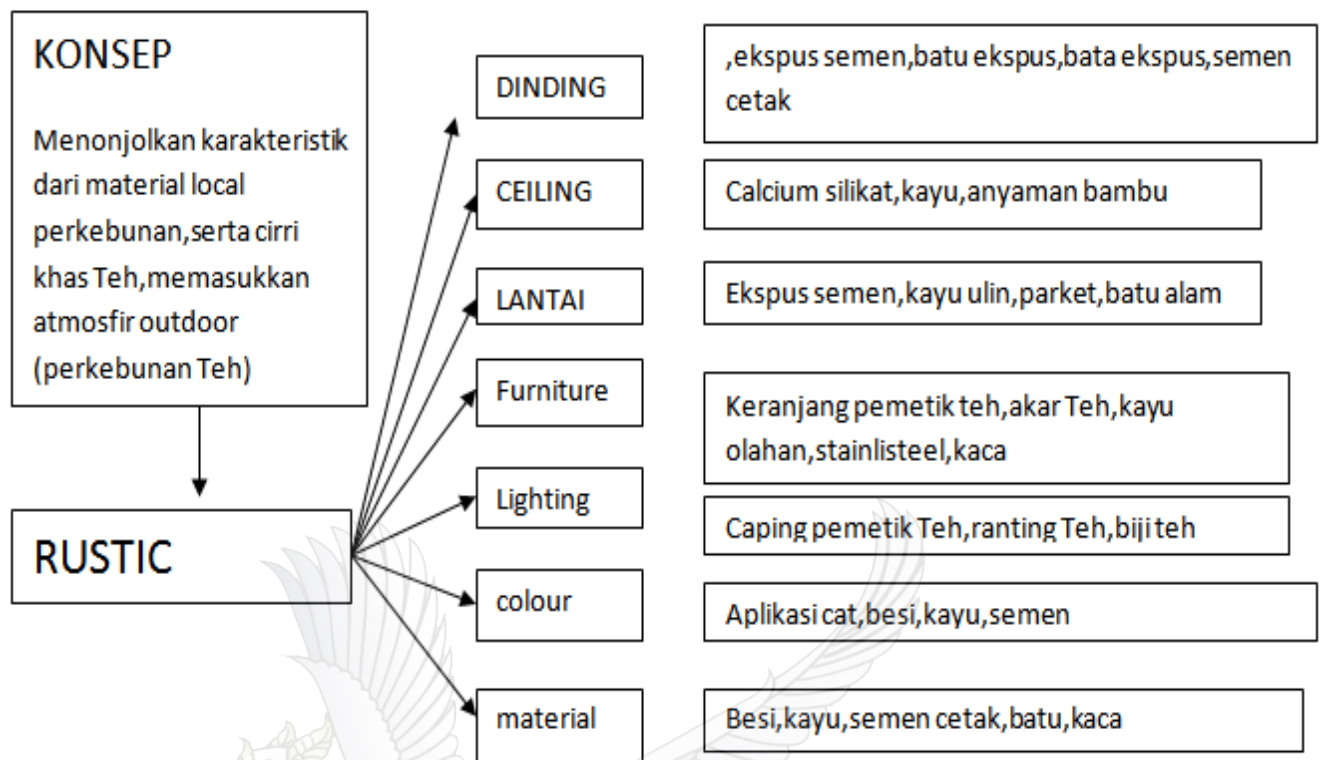
Dengan pertimbangan akses dan potensi maka diperoleh lokasi yang berada di kawasan perkebunan Teh Sirah Kencong yang berada di lereng gunung Kawi -Blitar, dimana tempat ini dapat sebagai alternatif wisata Kabupaten Blitar. Dari berbagai fasilitas ruang tersebut *view* perkebunan teh yang menjadi *view* utama bagi pengunjung, aktivitas pemetik teh yang sedang memetik teh menjadi suguhan tambahan bagi pengunjung Wisma Ken Tea.



Pemandangan perkebunan yang dihadirkan dalam ruangan

Gambar 2 : View perkebunan yang dihadirkan dalam ruangan.

Karakteristik daun teh menjadi identitas utama wisma ini, karakteristik daun teh divisualisasikan berbagai elemen pembentuk serta elemen pengisi ruang pada Wisma ini.



Gambar 3 : Skema elemen pembentuk ruang

(Sumber: Aldila Yuan Ditasari, 2008).

Perkebunan teh Sirah Kencong memiliki ketinggian 1000 Mdpl, Kisaran suhu diantara 13-20°C. Udara perkebunan identik dengan bersih dan segar kaya akan kandungan oksigen selain itu banyaknya vegetasi yang berfungsi sebagai penyaring udara. Oleh karena itu penghawaan yang dihadirkan pada Wisma Teh menggunakan jenis penghawaan terbuka, bangunan tidak ditutup dinding pada area *Lobby* dan restoran karena mendapatkan potensi alam perkebunan teh yang akan mendukung desain, sehingga hanya menggunakan partisi pembatas berupa railing pada sisi bangunan. Dengan sistem penghawaan terbuka membuat sirkulasi udara pada Wisma ini menjadi lancar. Selain membuat sirkulasi lancar sistem penghawaan

terbuka juga dapat membantu pencahayaan alami khususnya pada siang hari, sehingga dapat mengurangi kebutuhan pada energi listrik.



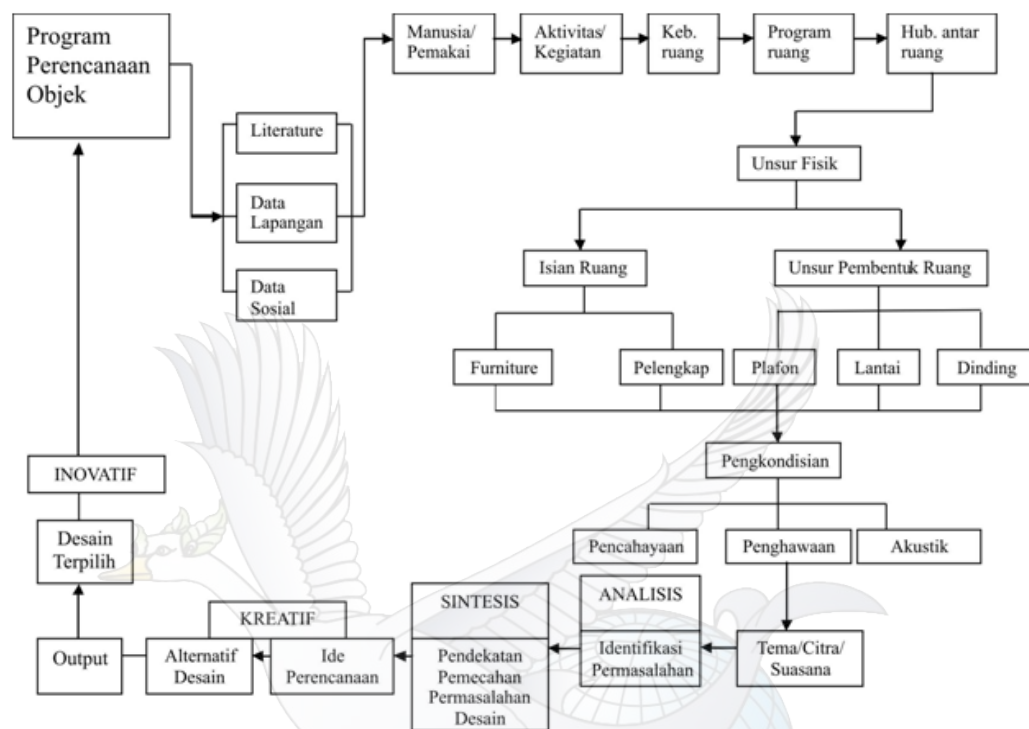
BAB III

PROSES DESAIN

A. Tahapan Proses Desain

Proses desain selalu dimulai dengan tuntutan atau kebutuhan. Kebutuhan itu bisa mencuat dari pribadi atau masyarakat luas. Dalam rangka mencari solusi (atas kebutuhan tersebut) desainer merencanakan langkah-langkah kerja, menelusuri apa, mengapa, siapa, kapan, dimana: kemudian menganalisisnya, untuk mencari bagaimana gagasan diwujudkan. Tahap mencari “bagaimana” menuntut kreativitas yang tinggi. Kreativitas dalam menuangkan ide baru yang mungkin: apakah prinsip kerjanya, proses memproduksi yang paling tepat, kuat, dan kreativitas dalam mencari konfigurasi bentuk dan rupa. Seorang desainer/professional dituntut untuk mampu melihat masalah dan mencari solusi dari berbagai alternatif. Perlu diperhatikan bahwa desain harus memperbaiki fungsi sosial dan fungsi spiritual. Dalam kerangka berpikir semacam ini, maka proses memilih dan menentukan alternatif yang terbaik sering kali jauh lebih sulit daripada proses menuangkan ide. Tahapan ini menuntut pendekatan komprehensif dan holistik, yakni memadukan pengujian yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Sekali sebuah desain diwujudkan, dalam kenyataan sejak saat itu terjadi semacam dialog dengan penggunanya. Disini terjadi proses penilaian, apakah kebaruan itu menambah pengetahuan, menyulut fantasi dan pengalaman

estetik yang dibutuhkan kita semua dalam rangka mengasah selera kita menjadi baik⁹. Desain Wisma Ken Tea merupakan sebuah desain kebaruan dengan mengusung tema *Rustic* yang diharapkan dapat menambah pengalaman estetik.



Gambar 4: Skema Tahapan Proses Desain
(Sumber: Sunarmi 2008)

Proses desain dalam perancangan Wisma Ken Tea ini melalui beberapa tahapan mengadopsi pendapat Sunarmi yakni: analisis, sintesis, output, dan evaluasi.¹⁰ Dijelaskan lebih lanjut, masing-masing terdapat kegiatan sebagai berikut.

⁹Imam Buchori Zainudin, *Wacana Desain Karya dan Pemikiran Imam Buchori Zainudin*, ITB Bandung, (Bandung: 2010) hal. 2.

¹⁰ Sunarmi, Buku ajar Mata Kuliah Metodologi Desain Prodi Desain Interior (tidak diterbitkan, 2008), 62.

Analisis:

- *Input* data terkait objek
- Memahami masalah desain
- Mendefinisikan dan membatasi masalah desain
- Mengklarifikasi faktor-faktor yang terkait
- Mencari sumber informasi dan menganalisisnya
- Merumuskan strategi yang akan ditempuh
- Merumuskan ide ke dalam proses desain

Sintetis:

- Berpikir secara kreatif untuk pengembangan konsep desain
- Mencari berbagai solusi kemungkinan desain untuk alternatif desain
- Melakukan pembatasan-pembatasan atas kemungkinan yang ada dari berbagai alternatif
- Memutuskan alternatif

Output:

- Transformasi ke dalam gambar desain dan maket

Evaluasi:

Dasar pemikiran desain, pada tahap ini, diusahakan hasil keputusan alternatif desain dianalisis sehingga akan diperoleh informasi kelebihan dan kekurangan. Hal ini ditempuh dalam rangka menjaga kejujuran dari sebuah desain.

Pada tahap analisis dibutuhkan sejumlah data sebagai masukan atau informasi atau *input* data. *Input* data yang dimaksud disini adalah sekumpulan informasi yang diperlukan berkait dengan Wisma Ken Tea. *Input* merupakan

masukannya berupa sekumpulan informasi yang diperlukan dalam rangka menemukan permasalahan dan menentukan konsep berupa pendekatan pemecahan, ide desain serta menemukan pemilihan alternatif desain.¹¹

Data untuk mewujudkan perancangan interior Wisma Ken Tea adalah data tertulis, data lisan, dan fakta sosial. Data tertulis berupa literatur tentang ergonomi, dan buku-buku penunjang merencanakan desain interior lainnya. Data lisan berupa informasi dari nara sumber yang memiliki kompetensi mengenai kasus yang diambil. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis untuk dirumuskan permasalahan, kemudian dilakukan pemecahan permasalahan mengacu pada konsep *rustic*, selanjutnya dikembangkan konsep perancangan sehingga memunculkan beberapa Alternatif desain yang akhirnya menghasilkan keputusan desain, keputusan desain meliputi:

1. Aktivitas dalam ruang
2. Kebutuhan ruang
3. Hubungan antar ruang
4. Unsur Pembentuk ruang
5. Unsur Pengisi Ruang
6. Pengkondisian ruang
7. Penciptaan Tema/Citra Suasana Ruang
8. *Lay out*

¹¹ Sunarmi, Buku ajar Mata Kuliah Metodologi Desain Prodi Desain Interior (tidak diterbitkan, 2008), 62.

Output yang berupa keputusan desain yang akan divisualkan dalam bentuk gambar kerja dan maket. Gambar kerja meliputi:

1. Gambar denah *lay out*
2. Gambar rencana lantai
3. Gambar rencana *Ceiling* dan lampu
4. Gambar potongan ruangan
5. Gambar detail konstruksi
6. Gambar *furniture*
7. Gambar perspektif atau tiga dimensi

B. Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih

Berdasarkan ide yang sudah dirumuskan di pendekatan desain pada bab II maka di bagian ini maka akan dikembangkan alternatif desain dan selanjutnya akan diputuskan dari beberapa alternatif yang dianggap tepat untuk desain Wisma Ken Tea. Proses analisis meliputi: pengertian Wisma, aktifitas dalam ruang, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, unsur pembentuk ruang (lantai, dinding dan *ceiling*), unsur pengisi ruang (*furniture*, dan pelengkap/aksesoris ruang), pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang), penciptaan tema/citra suasana ruang, *lay out* (tata letak perabot).

1. Pengertian Wisma

Wisma merupakan salah satu dari sarana akomodasi publik. Akomodasi itu sendiri adalah suatu yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan, misalnya tempat menginap atau tempat tinggal sementara bagi orang yang bepergian. Dalam kepariwisataan akomodasi merupakan suatu industri, jadi pengertian industri akomodasi adalah suatu komponen industri pariwisata, karena akomodasi dapat berupa suatu tempat atau kamar untuk pengunjung atau wisatawan, agar dapat beristirahat atau menginap, mandi, makan dan minum serta menikmati jasa pelayanan dan hiburan yang tersedia. Wisma Ken Tea merupakan suatu akomodasi semi komersil, yang dibangun dan dioperasikan bukan semata-mata untuk tujuan komersil, tetapi juga untuk fasilitas penginapan tamu dari pihak PTPN XII.

Pengertian Wisma berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bangunan untuk tempat tinggal, kantor, dsb: graha: 2 kumpulan rumah: kompleks perumahan:permukiman: -- cinta alam bangunan yang diperuntukkan bagi pengunjung untuk dapat mengikuti kegiatan yang bersifat pendidikan konservasi: -- tamu rumah (gedung) khusus untuk tamu yang mungkin bermalam.¹² Bila kita pergi ke daerah wisata di pegunungan, pantai, atau kota kecil lain di Indonesia, banyak sebutan untuk akomodasi dan umumnya sulit dibedakan. Ada wisma yang

¹² Kamus besar bahasa Indonesia.2000.hal 175.

menyediakan penginapan sekaligus ruang seminar, pelatihan, rapat bahkan kongres. Tesaurus Alfabetis Bahasa Indonesia memadankan wisma dengan balai, gedung, penginapan, pesanggrahan, dan rumah. Sebuah studi tentang akomodasi mendefinisikan wisma sebagai jenis akomodasi yang dibangun dan dimiliki suatu instansi untuk tempat peristirahatan bagi para pegawainya dan dilengkapi dengan peralatan makan dan minum. Jadi wisma adalah sejenis rumah untuk tamu, *guest house*. Berdasarkan fungsinya untuk tempat tinggal, wisma memiliki berbagai fasilitas, fasilitas yang disediakan oleh wisma, antara lain:

1. Ruang Tidur

Ruang ini berisi tempat tidur dan meja tulis

2. Ruang Makan

Ruang penghuni dapat bertemu dengan tamu-tamu lain di wisma. Di ruangan ini juga tersedia *big screen* untuk menonton pertandingan olahraga dunia.

3. Dapur

Peralatan dapur dilengkapi dengan *microwave* dan kompor yang siap dipakai

4. Penjemputan dan sewa mobil

5. Tempat parkir

6. *Hotspot (WI-fi)*¹³

¹³Sri Kurniasih, jurnal Prinsip Hotel Resort, studi kasus Putri duyung cottage Jakarta utara, Program studi tehnik Arsitektur Universitas Budi Luhur (Jakarta:2008)

Hotel-hotel yang tidak bisa memenuhi standar kelima hotel berbintang, ataupun yang berada di bawah standar minimum yang ditentukan oleh Menteri Perhubungan disebut Hotel Non Bintang.¹⁴ Akomodasi Penginapan Wisma Ken Tea tidak menuntut standart-standart yang ada pada hotel tersebut, karena adanya kebijakan tersendiri dari pihak pemilik yaitu PTPN XII.

Perancangan Wisma Ken Tea merupakan sebuah wisma dalam artian bangunan tempat tinggal atau tempat istirahat sementara untuk wistawan dan tamu Wisata Agro perkebunan teh Sirah Kencong. Wisma Ken Tea mengambil jenis bangunan dengan sebutan wisma yang secara garis besar tujuannya untuk membentuk suasana *hommy* (suasana rumahan) pada wisatawan.

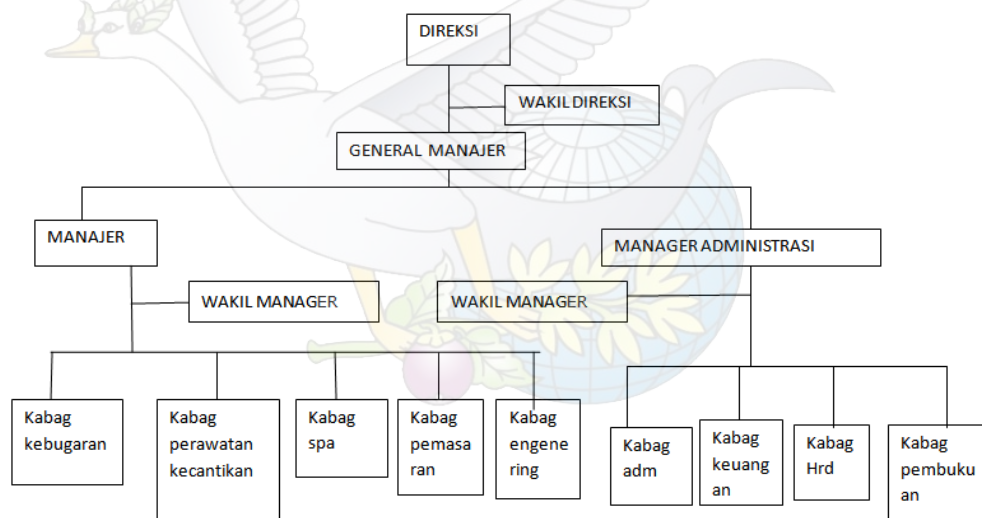
Wisma Ken Tea merupakan sebuah akomodasi untuk memfasilitasi pengunjung khususnya wisatawan Agrowisata Sirah Kencong. Wisma Ken Tea merupakan pelengkap fasilitas di Agrowisata Sirah Kencong. Karakter obyek Wisma Ken Tea yang utama adalah sebuah kecintaan terhadap alam serta penciptaan suasana berwisata dengan karakter *hommy*, berwisata seperti di rumah atau di kampung sendiri dikemas dengan nuansa *rustic*, yaitu jujur apa adanya. Bangunan ini diupayakan tidak merusak lingkungan yang telah ada dengan mengolah lahan kosong yang berada di tengah perkebunan menjadi sebuah *cafe*, restoran dan penginapan. Lahan kosong tersebut adalah lahan yang sudah tidak produktif. Wisma Ken Tea memanfaatkan alam apa adanya, konsep bangunan didominasi penggunaan bahan alami yang bertemakan *Rustic* yang *unfinished* material kayu, batu, semen ekspos, dengan treatment khusus sehingga

¹⁴ Sri Kurniasih, jurnal Prinsip Hotel Resort, studi kasus Putri duyung cottage Jakarta utara, Program studi tehnik Arsitektur Universitas Budi Luhur(Jakarta:2008)

menghasilkan karakter jujur apa adanya. Wisma ini berada di tengah perkebunan teh yang terkenal dingin, karena berada di ketinggian 1000 Mdpl dan suhu berkisar 13-19°C. Rimbunnya pohon, hamparan tanaman teh, aliran alami sungai kian menciptakan atmosfer suasana perkebunan yang dingin.

2. Struktur Organisasi

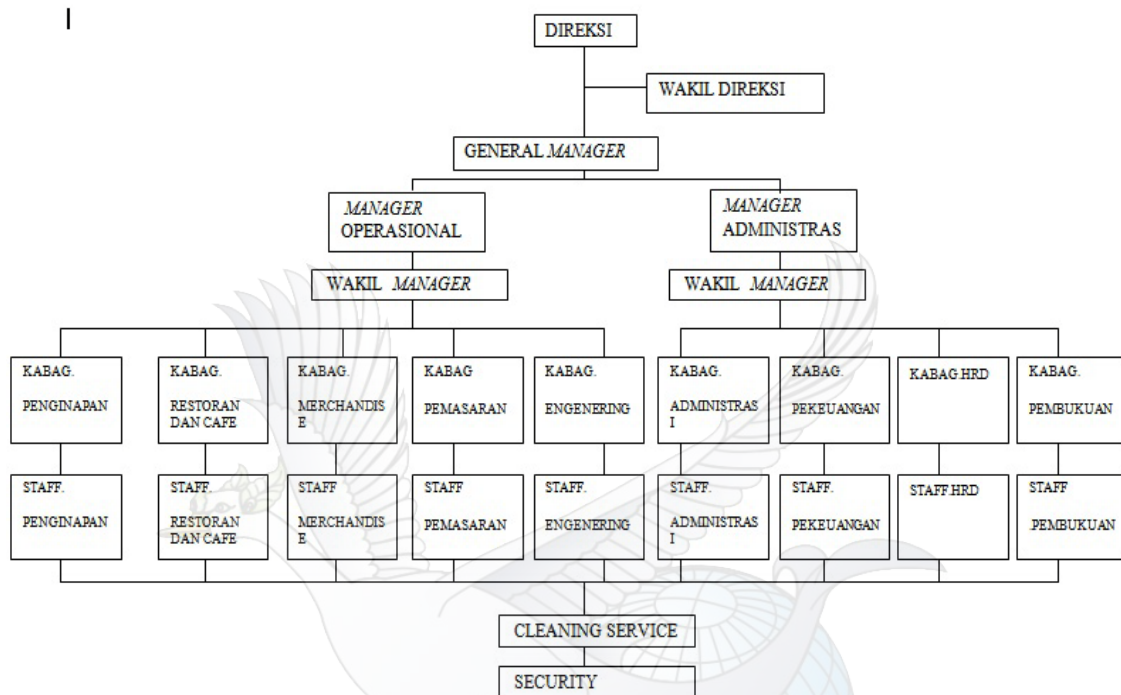
Struktur organisasi wisma belum ada standarnya. Berdasarkan sumber literatur maka struktur organisasi *Resort Hotel Tawangmangu*, oleh Oktaviani akan diadopsi untuk struktur organisasi Wisma Ken Tea.



Gambar 5: Struktur Organisasi Resort Hotel di Tawangmangu

(Sumber: Oktaviani, 1996)

Mengadopsi dari sumber literatur, penulis mengembangkan struktur organisasi *Resort* hotel Tawangmangu untuk menyesuaikan fungsi objek dan fasilitas yang berbeda di Wisma Ken Tea yaitu sebagai berikut.



Gambar 6 : Struktur Organisasi Wisma Ken Tea

Berdasarkan struktur organisasi di atas, setiap bagian memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap bagiannya masing-masing. Tugas dan tanggung jawab masing-masing personal sebagai berikut,

1. Direksi:
 - a. Bertanggung jawab terhadap seluruh aktifitas
 - b. Mengawasi jalannya Wisma Ken Tea.
 - c. Memiliki wewenang tertinggi.

2. Wakil Direksi:

- a. Bertanggung jawab pada direksi terhadap aktivitas manajer operasional dan manajer administrasi khususnya dan aktifitas secara keseluruhan.
- b. Bertugas membantu tugas direksi mengakomodir dan mengawasi kinerja manajer operasional dan manajer administrasi
- c. Memiliki wewenang sebagai perwakilan direksi.

3. General *Manager*

- a. Bertanggung jawab dan mengakomodir dari wilayah kerja manajer operasional, manajer administrasi dan tiap-tiap kepala bagian.
- b. Bertugas mengawasi jalannya Wisma Ken Tea.
- c. Memiliki andil dalam pengambilan keputusan.

4. Manager Operasional

- a. Bertanggung jawab pada atasan terhadap aktifitas setiap kepala bagian yang dibawah.
- b. Memiliki wewenang untuk pengadaan barang yang diperlukan pada tiap-tiap bagian.

5. Wakil *Manager* Operasional

- a. Bertanggung jawab pada manajer operasional terhadap aktifitas tiap-tiap kepala bagian.
- b. Bertugas membantu tugas manajer operasional mengkoordinir dan mengawasi kinerja kepala bagian.
- c. Memiliki wewenang sebagai perwakilan manajer operasional.

6. Kabag penginapan: Bertanggung jawab pada sarana dan fasilitas penginapan yang ada di Wisma Ken Tea dan aktifitas penginapan.
7. Staff penginapan: Bertanggung jawab pada segala kegiatan dalam penginapan.
8. Kabag restoran dan *cafe*: Bertanggung jawab pada segala operasional dan pelayanan di restoran dan *cafe*.
9. Staf restoran dan *cafe*: Bertanggung jawab atas jalannya aktifitas dalam restoran dan *cafe* serta pelayanan.
10. Kabag *Merchandise*: Bertanggung jawab atas kegiatan di *Merchandise*.
11. Staf bag. *Merchandise*: Bertanggung jawab atas pelayanan dan kegiatan dalam jual beli *Merchandise*.
12. Kabag pemasaran : Bertanggung jawab pada aktifitas pemasaran atau marketing.
13. Staf pemasaran: Bertanggung jawab pada segala kegiatan pemasaran atau marketing. Membuat program marketing baik jangka pendek ataupun pada masing-masing departemen.
14. Kabag *engenering* : Bertanggung jawab pada segala kegiatan mekanikal.
15. *Staf Enginering*: Bertanggung jawab pada segala sesuatu yang berkaitan dengan mekanikal.
16. *Manager Administrasi*:
 - a. Bertanggung jawab pada atasan terhadap aktifitas setiap kepala bagian yang dibawah

- b. Memiliki wewenang untuk pengadaan barang yang diperlukan pada tiap-tiap bagian.

17. Wakil *Manager* Administrasi

- a. Bertanggung jawab pada manajer administrasi terhadap aktifitas-aktifitas tiap kepala bagian yang dibawah.
- b. Bertugas membantu tugas manajer administrasi mengkoordinir dan mengawasi kinerja kepala bagian.

18 Kabag Administrasi: Bertanggung jawab pada tugasnya sebagai kepala bagian administrasi

19 Staf Administrasi : Bertanggung jawab pada berlangsungnya kegiatan administrasi dan kepegawaian.

20 Kabag Keuangan : Bertanggung jawab pada kegiatan keuangan.

21 Staf Keuangan : Bertanggung jawab pada kegiatan keuangan.

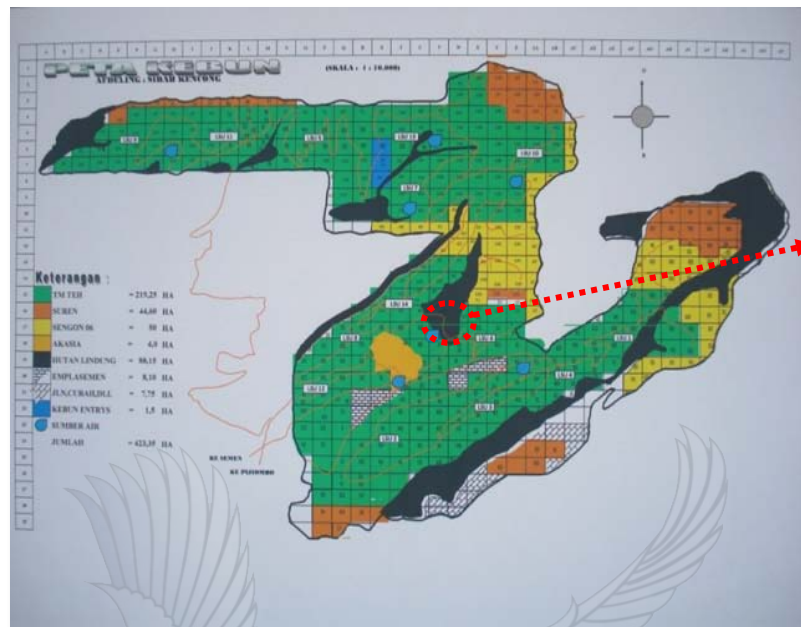
22 Kabag HRD : Bertanggung jawab pada sumber daya manusia (karyawan).

23 Staf HRD : bertanggung jawab ata memiliki tugas menyeleksi atau menyeleksi atau menghentikan pada *employee*. Menangani kegiatan yang berhubungan dengan kepegawaian.

24 *Cleaning service*: Bertugas dan bertanggung jawab pada kebersihan Wisma Ken Tea.

25 *Security*: Bertugas mengatur keamanan dan ketertiban Wisma Ken Tea.

3. Site Plan



Lokasi Wisma Ken Tea berada di blok 5 Perkebunan Sirah Kencong

Gambar 7: Peta Perkebunan Teh Sirah Kencong.
(Sumber: Data Kantor Hilir Perkebunan Sirah Kencong.2000)

Perancangan Interior Wisma Ken Tea di perkebunan teh Sirah Kencong, Desa Ngadirenggo Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar memilih potensi untuk pariwisata karena berada di tengah-tengah perkebunan teh lokasi Wisma Ken Tea memiliki letak yang strategis, dekat dengan pintu gerbang masuk wisata, pos keamanan, serta memiliki akses langsung ke pemukiman penduduk.

Kelebihan lain yaitu lahan berkontur, lokasi ini berada di daerah yang lebih tinggi dari perumahan penduduk dan dikelilingi oleh kebun teh. Lokasi tersebut pengunjung dapat melihat pemandangan perkebunan secara keseluruhan. *View* perkebunan teh yang menjadi *view* utama bagi pengunjung, termasuk aktivitas pemetik teh yang sedang memetik teh.



Gambar 8 : *Site plan* bangunan Wisma Ken Tea

Site plan pada bangunan Wisma Ken Tea dibatasi oleh:

- a. Sebelah barat terdapat perkebunan teh dan hutan lindung .
- b. Sebelah utara terdapat bukit perkebunan teh yang konturnya lebih tinggi.
- c. Sebelah timur terdapat jalan menuju perkebunan, serta view Gunung Kawi.
- d. Sebelah selatan terdapat view pemukiman penduduk, dan taman cemara.

Kondisi lokasi yang sedemikian rupa menjadi sebuah faktor pertimbangan yang mampu mendukung bagi terlaksanakannya perancangan interior Wisma Ken Tea.

4. Aktivitas dalam ruang

- a. Aktivitas

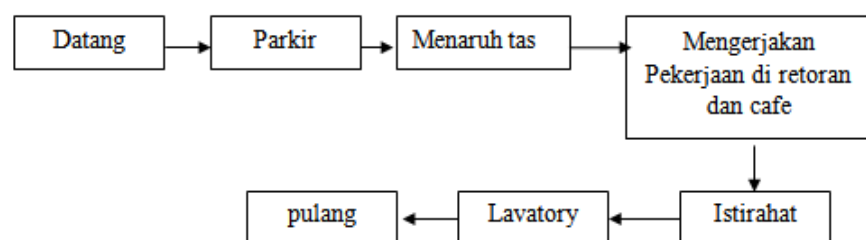
Sebuah ruang didesain guna mewadahi aktivitas di dalamnya. Perancangan desain interior menyangkut dengan aktivitas/kegiatan manusia, hal ini dikarenakan manusia menghabiskan sebagian hidupnya di dalam ruang dan segala sesuatu yang berkenaan dengan masalah-masalah perilaku manusia di

dalam ruang karena manusia baik dalam segi keamanan dan kenyamanan.¹⁵ Kebutuhan ruang berdasarkan manusia, program sebuah ruang makan harus sudah mempertimbangkan aktifitas mungkin untuk skala proyek kecil tidak dibutuhkan akan tetapi spesifikasi dibutuhkan untuk requirement/memenuhi syarat berapapun ukuran besaran ruang guna mendukung aktifitas.¹⁶

Desain interior menyangkut masalah kegiatan manusia karena manusia menghabiskan sebagian hidupnya di dalam ruang. Berkaitan dengan hal tersebut sehingga fungsi dari setiap ruang sangat berpengaruh pada aspek segala aktifitas manusia di dalamnya terkait kebutuhan ruang dan hubungan antar ruang pada perancangan Wisma Ken Tea. Pola aktifitas kegiatan di dalam interior Wisma Ken Tea dikelompokkan menjadi 2 yaitu aktivitas pengunjung/wisatawan/tamu dan aktivitas pengelola/ karyawan.

i. Aktivitas pengelola Restoran dan *Cafe*

eDatang, parkir, menaruh tas, mengerjakan pekerjaan di restoran dan *cafe*, istirahat, pulang.



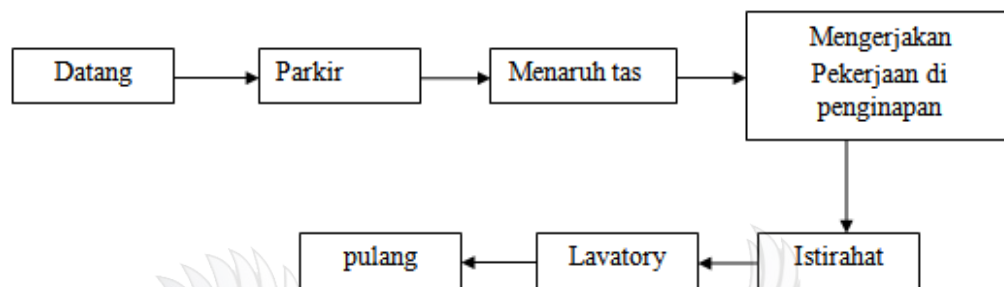
Gambar 9 : Skema kegiatan pengelola restoran dan *café*

¹⁵ J Pamudji Suptandar . *Desain Interior Pengantar Merancang Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Djambatan, Jakarta: 1999.

¹⁶ Jhon F.Pile, *Interior Design* (Japan:ATime Mirror Company, 1998),75.

ii. Aktivitas Pengelola Penginapan

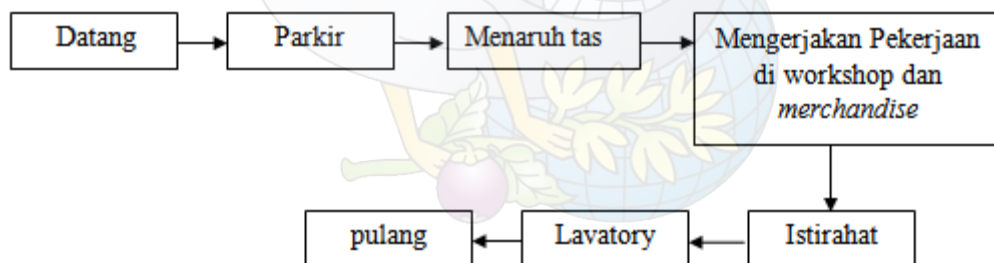
Datang, parkir, menaruh tas, mengerjakan pekerjaan di restoran dan *cafe*, istirahat, pulang.



Gambar 10: Skema Kegiatan Pengelola Penginapan

iii. Aktivitas Pengelola *Workshop* Dan *Merchandise*

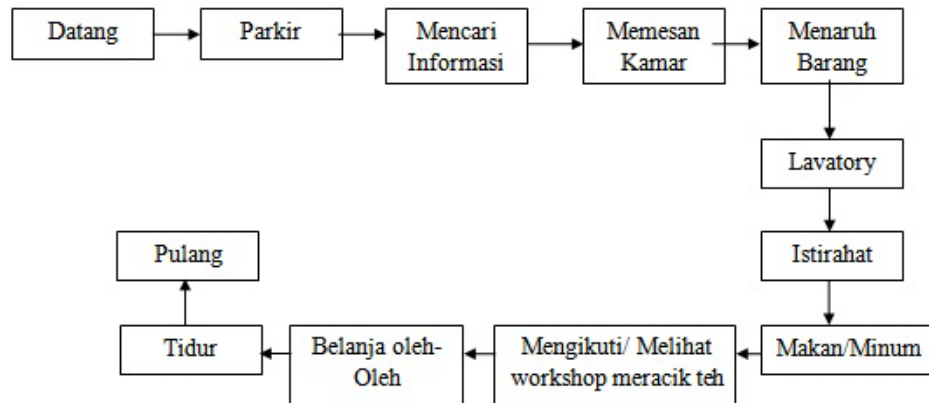
Datang, parkir, menaruh tas, mengerjakan pekerjaan di *workshop* dan *merchandise*, istirahat, pulang.



Gambar 11 : Skema Kegiatan Pengelola *Workshop* dan *Merchandise*.

iv. Aktivitas pengunjung/wisatawan/tamu menginap

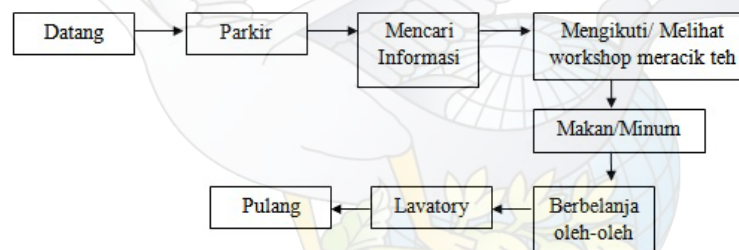
Datang, parkir, mencari informasi, memesan kamar, menaruh barang, *lavatory*, istirahat, makan/minum, mengikuti/melihat *workshop* meracik teh, belanja oleh-oleh, tidur, pulang.



Gambar 12: Skema Kegiatan Pengunjung/Wisatawan/Tamu Menginap

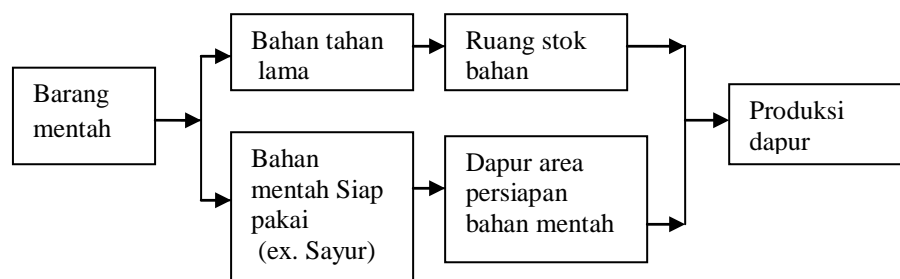
v. Aktivitas pengunjung / wisatawan/ tamu tidak menginap.

Datang, parkir, mencari informasi, mengikuti/melihat *workshop* meracik teh, makan/minum, belanja oleh-oleh, *lavatory*, pulang.



Gambar 13 : Skema Kegiatan Pengunjung/Wisatawan/Tamu Tidak Menginap

vi. Alur barang



Gambar 14 : Skema Alur Barang

b. Sistem Operasional

Terdapat karyawan tetap dan karyawan tidak tetap pada Wisma Ken Tea. Karyawan tetap yaitu karyawan yang setiap hari masuk kerja, sedangkan karyawan yang tidak tetap adalah karyawan yang hanya dipakai pada saat diperlukan seperti contohnya tukang kebun.

Waktu operasional pada wisma Ken Tea adalah buka setiap hari, mulai dari Senin sampai hari Minggu, untuk penginapan buka 24 jam, sedangkan restoran buka jam 7.00 WIB sampai dengan tutup jam 21.00 WIB. pada bagian restoran terdapat pembagian *shift* dan *stand* dan pengelola. *Shift* pertama masuk jam 7.00 WIB -13.00 WIB dan *shift* kedua masuk jam 13.00 WIB-21.00 WIB.

c. Sistem Pelayanan

Pada perancangan Interior wisma Ken Tea terdapat dua pelayan secara garis besar yaitu pelayanan penginapan dan pelayanan restoran. Pelayanan Penginapan berbentuk akomodasi yang berjumlah 12 akomodasi penginapan yang terdiri dari tiga tipe yaitu:

Tabel 2 : Tipe penginapan Wisma Ken Tea
Sumber: Sri Kurniasih, 2008

No	Tipe	Fasilitas
1	<i>Ken Tea</i> (3 penginapan)	a. 1 Ruang tidur (<i>double bed</i> 2, 00 m x 1, 60 m) b. <i>Pantry</i> (1 set <i>pantry</i>) c. Ruang Tengah (1 <i>set</i> meja dan Sofa) d. Kamar mandi
2	<i>Rollas Tea</i> (7 penginapan)	a. 2 Ruang tidur (<i>double bed</i> 2, 00 m x 1, 60 m dan <i>single bed</i>) b. <i>Pantry</i> (1 <i>set pantry</i>)

		c. Ruang Tengah (1 set meja dan Sofa) d. 1 set meja makan e. 1 Kamar mandi
3	CTC (2 penginapan)	a. 3 Ruang tidur (2 <i>double bed</i> 2, 00 m x 1, 60 m dan <i>single bed</i>) b. <i>Pantry</i> (1 <i>set pantry</i>) c. Ruang Tengah (1 <i>set</i> meja dan Sofa) d. 1 set meja makan e. 2 Kamar mandi

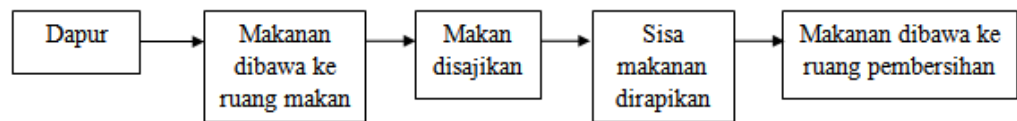
Untuk pelayanan restoran menggunakan tipe *Specially restaurant*, *Speciality restaurant* adalah suasana dan dekorasi disesuaikan tema restoran atau tipe khas makanan yang akan disajikan.¹⁷

Terdapat perpaduan sistem pelayanan *table service* dan *counter service* pada interior Wisma Ken Tea. Table service merupakan sistem pelayanan dimana tamu duduk di kursi menghadap meja makan, kemudian makanan dan minuman diantarkan. Apabila makanan dan minumannya sudah siap, maka akan disajikan kepada tamu di atas Counter.¹⁸ Adanya panduan dua sistem pelayanan karena terdapat makanan yang tidak perlu waktu menunggu lama contoh roti, dan aneka kue lainnya.

Sistem di atas akan menjadi pengelolaan kegiatan penyajian makanan yaitu urutan kegiatan makanan yang dapat dirinci sebagai urutan kegiatan pelayanan yaitu:

¹⁷ Marsum WA dalam Mukhtar, jurnal wisata “perlunya Standar Ruang Lingkup dan Permasalahan Pelayanan Sebuah restoran Hotel”(universitas Sumatra utara,2004),10.

¹⁸ Marsum WA dalam Mukhtar, 2004,6-7.

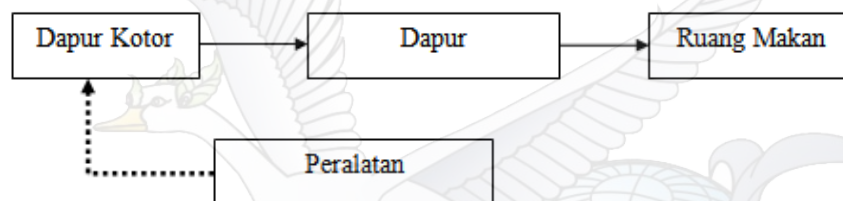


Gambar 15 : Bagan Urutan Kegiatan Pelayanan Makanan *System Table Service*.
Sumber : (Julius Panero, 1979)

Hal ini menentukan jenis ruang yang ada terdiri dari:

1. Ruang dapur bersih dan dapur kotor.
2. Ruang makan.

Dari urutan kegiatan dan keberadaan jenis ruang di atas didapat pola pelayanan sebagai berikut:



Gambar 16 : Bagan Pola Pelayanan Perurutan Pada Sistem Pelayanan —*Table Service*”
(Sumber : Julius Panero, 1979)

Menurut Wojowasito dan Poerwodarminto (Marsyngm, 1999:71)

Cafelaria atau *Cafe* adalah suatu restoran kecil yang mengutamakan penjualan *cake* (kue-kue), *sandwich* (roti isi), kopi dan teh. Pilihan makanannya terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.¹⁹

Coffee house, *coffee shop*, *café* merupakan gabungan dari karakter *bar* dan beberapa karakter restoran. Di beberapa negara, *café* dapat menyerupai resto, menawarkan aneka makanan berat. Bagian terpenting dari sebuah *coffee house* dari awal mulanya adalah fungsi sosialnya, tersedianya tempat dimana orang-

¹⁹ <http://pariwisatadanteknologi.blogspot.com/2010/06/pengertian-dan-klasifikasi-rumah-makan.html> (diakses 10 februari 2014 pukul 23.00)

orang pergi untuk berkumpul, bercengkrama, menulis, membaca, bermain atau ketika menghabiskan waktu baik dalam kelompok/secara individu.

Kafe berasal dari kata Prancis yaitu *cafe* yang berarti *coffee* dalam Bahasa Indonesia yaitu kopi atau *coffee house* dalam Bahasa Indonesia adalah kedai kopi, istilah ini muncul pada abad ke-18 di Inggris. Kopi pertama kali masuk ke Eropa pada tahun 1669 ketika utusan Sultan Mohammed IV berkunjung ke Paris, Prancis, dengan membawa berkarung-karung biji misterius yang nantinya dikenal dengan nama *coffee*.²⁰

Pada awalnya kafe hanya berfungsi sebagai kedai kopi, tetapi sesuai dengan perkembangan jaman kafe telah memiliki banyak konsep, diantaranya sebagai tempat menikmati hidangan/*dinner*, kafe otomotif yang kafe ini disediakan bagi komunitas penggemar dunia otomotif, sampai pada *cyber cafe* atau kafe yang menyediakan fasilitas jaringan *on-line*/internet bagi konsumennya.

5. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dapat diketahui dari aktivitas kegiatan di dalam ruang. Berdasarkan analisis dari aktifitas dalam ruang. Setelah mengetahui aktivitas pengunjung maka dapat diketahui pula kebutuhan ruang yang diperlukan oleh pengunjung maupun pengelola Wisma Ken Tea . Pengelola meliputi staf yang bekerja didalam kantor maupun yang bekerja pada area wisma. Standart ukuran yang digunakan berdasarkan tiga sumber yaitu: Neufert, *Architecture Data* (NAD), *Josept De Chiara And Jhon Calender, Time Server Standards For Building (JCTS)*, *Human Dimention (ADM)*

²⁰ Aldila Yuan Ditasari, Karya Tugas Akhir Perancangan “Desain Interior Rollas *Café* di Perkebunan Teh Wonosari Lawang-Malang”(ITS Surabaya, 2008)

:

:







Manusia selalu cenderung untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang berbeda pada tiap ruang, sehingga perancang interior harus mengatur cara-cara atau membuat ruang-ruang menjadi berbeda-beda pula dalam fungsi karena faktor utama dalam sistem perancangan interior selalu menitik beratkan pada unsur manusia, ruang dan lingkungan. Ketiga faktor tersebut harus dipelajari satu persatu karena dengan memperhatikan kepentingan ketiga unsur tersebut akan dihasilkan suatu perancangan dasar yang lebih mantap. Faktor manusia sebagai subyek yang menempati ruang dengan ikatan lingkungan terpaut padanya harus dijaga kesatuannya agar menghasilkan karya yang mampu mencerminkan suasana dari aktifitas yang terjadi dalam ruang tersebut²¹.

Berdasarkan kebutuhan ruang untuk mewadahi semua fasilitas kebutuhan ruang didalam lokasi wisata diperlukan pemograman ruang secara terorganisir agar kebutuhan pelaku wisata terpenuhi. Pemograman desain ruang antara lain merencanakan ruang penunjang dan ruang utama sebagai fokus garap pada perancangan Wisma Ken Tea, aktifitas dalam ruang, *grouping* ruang, *zoning* ruang, dan sirkulasi ruang. Tujuan pemograman ruang dalam perancangan interior fasilitas Wisma Ken Tea adalah untuk mempermudah capaian pengguna. Pemograman desain dapat dijabarkan sebagai berikut:

²¹J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merancang Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Djambatan, Jakarta: 1999, hal. 14.

Tabel 4 : Ruang Utama Dan Ruang Penunjang Wisma Ken Tea

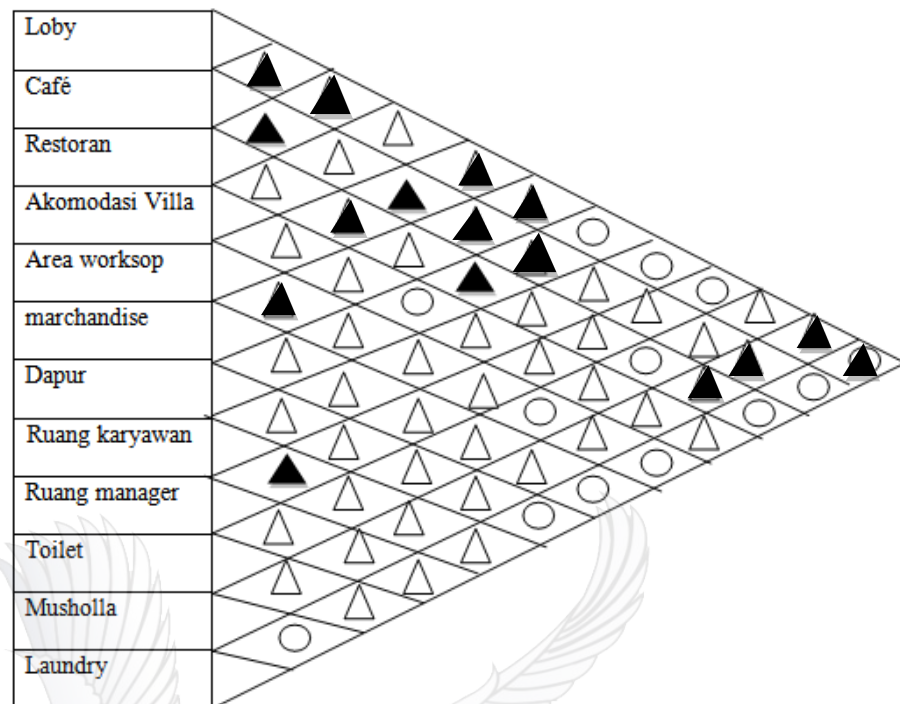
Ruang Utama	<i>Lobby</i> <i>Cafe</i> Restoran Kamar Penginapan <i>Area Workshop</i> <i>Area Merchandise</i>
Ruang Penunjang	Ruang masak (dapur) Ruang Karyawan Ruang <i>manager</i> Toilet/ <i>lavatory</i> Musholla Ruang <i>Laundry</i> Gudang Area parkir

6. Hubungan antar Ruang

Tata ruang harus disusun berdasarkan tujuannya. Untuk mendapatkan komposisi ruang yang baik, diperlukan kesatuan bagian-bagian dalam ruang. Kesatuan itu dapat diperoleh dengan yang baik dan pandangan yang serasi. Kegunaan suatu susunan harus merupakan harmoni dengan tuntutan tata ruang yang serasi dan indah. Susunan suatu ruang pertama-tama harus sesuai tujuannya, maksudnya adalah bahwa penggunaan dan penyusunan perabot ditentukan oleh kebutuhan praktis dan kebiasaan hidup penghuninya.²²

Berdasarkan pada hubungan secara fungsional dan secara alur kegiatan dengan pertimbangan bahwa pemakai fasilitas yaitu pengunjung maupun pengelola secara berurutan akan melalui ruang penerima kemudian menuju pada ruang-ruang kegiatan kemudian selanjutnya sesuai urutan kegiatan maka tabel hubungan antar ruang akan terbentuk sebagai berikut:

²² Francis D. K. Ching, . *Ilustrasi Desain Interior* (Jakarta: erlangga, 1996), 46.



Gamabar 17 : Hubungan Antar Ruang

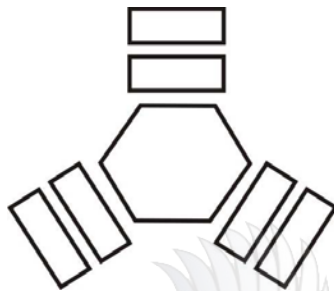
- Keterangan :
- ▲ Berhubungan langsung
 - △ Berhubungan tidak langsung
 - Tidak berhubungan

Dalam pemrograman fungsi ruang, skala, jalan masuk dan transisi supaya dijadikan sebagai dasar pegangan utama harus dinyatakan secara jelas bahwa ruang yang berdekatan stau bersebelahan harus bisa diartikan sebagai satu kesatuan yang jelas berkait dan berkesinambungan.²³

Dalam perancangan interior Wisma Ken Tea bentuk organisasi hubungan antar ruang yang digunakan ialah organisasi ruang radial dengan ciri – ciri antara lain merupakan kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier, organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial mengarah ke luar,

²³Ahmad Fajar Ariyanto, 2009, 46.

Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang. Hal ini dapat dicermati pada hubungan ruang *lobby* dengan ruang *café*, *workshop*, restoran, *merchandise* dan penginapan.



Organisasi ruang secara radial:

1. Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier.
2. Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.
3. Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

Gambar 18 : Organisasi Ruang Radial

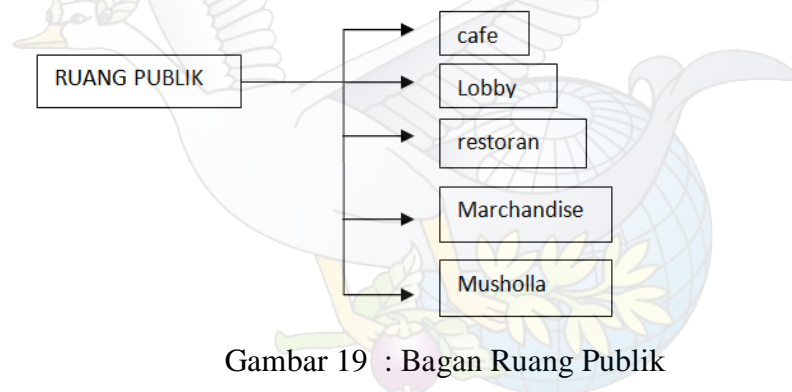
7. *Grouping* Ruang dan *Zoning* Ruang

Penentuan *grouping* dan *zoning* ruang di dasarkan pada pertimbangan sifat kegiatan dan tuntutan suasana terhadap *site*, kriteria zona, dan pertimbangan aktifitas dalam ruang. Ruang-ruang dalam bangunan dapat dibagi dalam beberapa kelompok yakni: ruang publik, ruang semi publik, ruang privat, semi privat, sirkulasi dan ruang *service* . Kebutuhan ruang akan dianalisa berdasarkan aktifitas untuk dikelompokkan berdasarkan fungsi ruang. Pengelompokan ruang yang termasuk ruang publik difungsikan kepada pengunjung dan pengelola area wisata, semi publik ditujukan pada pengunjung dan pengelola wisata dengan tujuan tertentu, ruang privat ditujukan pada pengunjung wisata yang berhubungan dengan fisik, semi privat ditujukan pada pengunjung wisata yang berhubungan

dengan tujuan tertentu tanpa berhubungan dengan area publik. Area sirkulasi ditujukan pada pengunjung dan pengelola wisata dalam aktifitasnya dan ruang *service* ditujukan pada pengelola dan pengunjung wisata untuk memperoleh layanan tertentu.

Berdasarkan hasil pengelompokan ruang interior di area fasilitas utama Wisma Ken Tea adalah sebagai berikut:

- a. Ruang Publik, adalah pengelompokan ruang secara langsung berhubungan dengan publik (pengunjung/wisatawan). Pengelompokan yang termasuk ruang publik, area *cafe*, restoran, *lobby*, *merchandise* dan mushola.



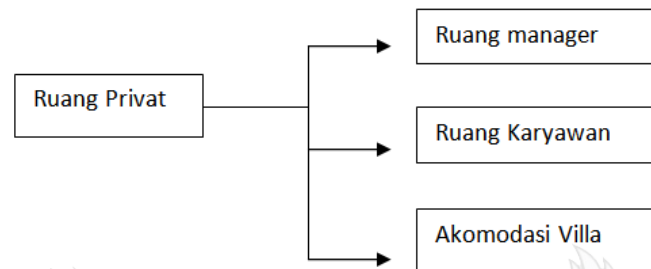
Gambar 19 : Bagan Ruang Publik

- b. Ruang Semi publik, adalah pengelompokan ruang yang aktivitas di dalamnya tidak langsung berhubungan dengan publik atau keperluan khusus saja. Pengelompokan ruang yang termasuk semi publik, area *workshop*.



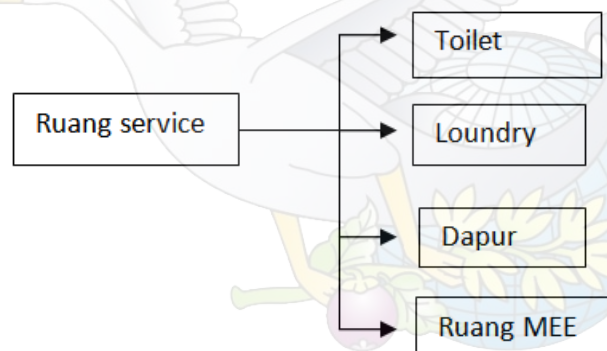
Gambar 20 : Bagan Ruang Semi Publik

- c. Ruang Privat, adalah pengelompokan ruang yang menuntut tingkat privasi yang tinggi (menyangkut kebutuhan fisik dan spiritual individu). Pengelompokan ruang privat adalah: Kantor, Ruang Karyawan dan akomodasi *Villa*.



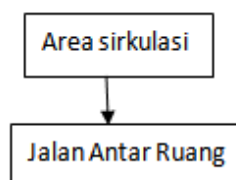
Gambar 21 : Bagan Ruang Privat

- d. Ruang *service* adalah pengelompokan ruang yang aktivitasnya meliputi pemeliharaan intern dan pelayanan publik. Pengelompokan ruang *service* adalah: Toilet,dapur,laundry dan ruang mekanikal elektrik.



Gambar 22 : Bagan Ruang *Service*

- e. Sirkulai area adalah ruang yang digunakan sirkulasi dalam melakukan aktivitasnya, yaitu area sirkulasi jalan antar ruang.

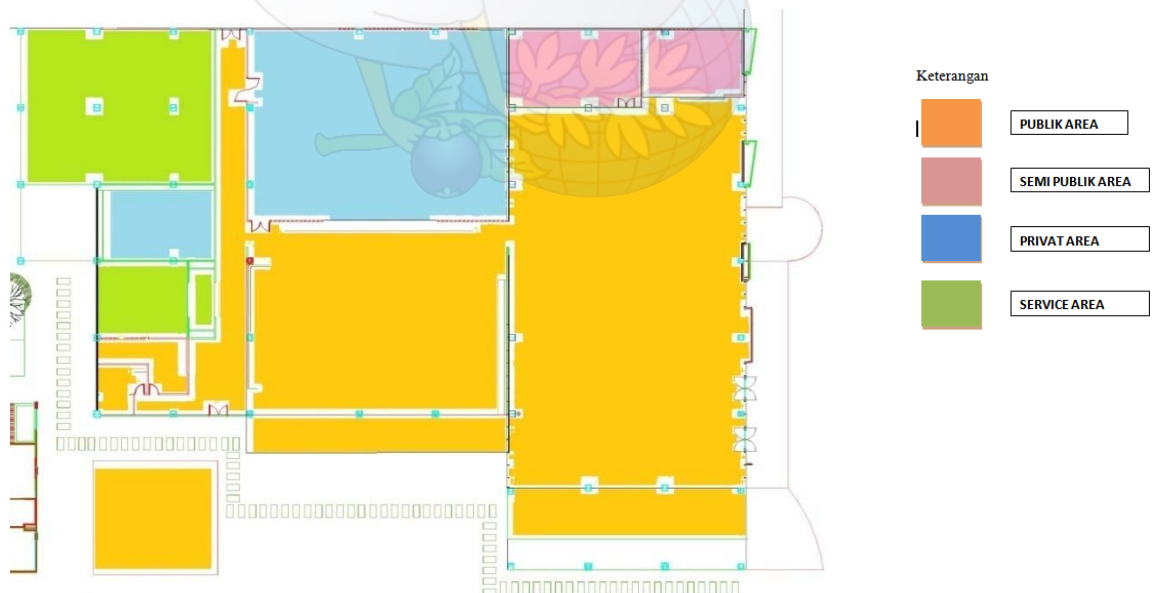


Gambar 23 : Bagan Area Sirkulasi

Berdasarkan pengelompokan tersebut di atas (Ruang Publik, Ruang Semi Publik, Ruang Privat, ruang Service dan Area Sirkulasi), selanjutnya dibuat Alternatif letak masing-masing area untuk perancangan Wisma Ken Tea.



Gambar 24 : Alternatif 01 *Grouping Zooning* (Alternatif terpilih)



Gambar 25 : Alternatif 02 *Grouping Zooning*

Tabel 4 : Indikator penilaian organisasi ruang (*Grouping dan Zooning Ruang*)

KRITERIA	ALTERNATIF 1 Alternatif terpilih	ALTERNATIF 2
Fungsional	@ @ @	@ @
Fleksibilitas	@ @ @	@ @
Kenyamanan	@ @ @	@ @
Keamanan	@ @	@ @ @
Unity	@ @ @	@ @

Fungsional : Setiap ruang bisa mewadahi fungsi dari setiap ruang berdasarkan aktifitas pengunjung.

Fleksibilitas : Organisasi ruang dengan tujuan memberikan kemudahan bagi penggunanya. Berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan.

Kenyamanan : Penempatan ruang yang menyesuaikan fungsi memberikan kenyamanan pengguna.

Keamanan : Faktor penting menyangkut keselamatan pengguna.

Unity : Penempatan dan pembagian ruang sesuai fungsi, memperhatikan kesatuan bentuk ruang, sehingga bentuknya tidak terpisahkan dengan yang lainnya namun menjadi satu kesatuan bangunan Wisma Ken Tea.

Grooping Zoning Wisma ken tea yang terpilih yaitu Alternatif 1, dari segi aspek fungsional setiap ruang bisa mewadahi fungsi dari setiap ruang berdasarkan aktifitas pengunjung seperti ruang restoran dan dapur yang saling berdekatan. Organisasi ruang dengan tujuan memberikan kemudahan bagi penggunanya dapat tercapai. Kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dapat saling berurutan.

Wisma ken tea memiliki fasilitas yang berupa akomodasi penginapam yang mempunyai sifat ruang tersendiri, antara lain:

- a. Ruang Publik, adalah pengelompokan ruang secara langsung berhubungan dengan publik (pengunjung/wisatawan). Pengelompokan yang termasuk ruang publik ruang tamu.
- b. Ruang Semi publik, adalah pengelompokan ruang yang aktivitas di dalamnya tidak langsung berhubungan dengan publik atau keperluan khusus saja. Pengelompokan ruang yang termasuk ruang semi publik yaitu ruang makan.
- c. Ruang Privat, adalah pengelompokan ruang yang menuntut tingkat privasi yang tinggi (menyangkut kebutuhan fisik dan spiritual individu). Pengelompokan ruang privat adalah kamar tidur.
- d. Ruang *service* adalah pengelompokan ruang yang aktivitasnya meliputi pemeliharaan intern dan pelayanan publik. Pengelompokan ruang *service* adalah Toilet dan dapur.



Gambar 26 : Alternatif 01 *Grouping Zooning* Akomodasi Penginapan



Gambar 27 : Alternatif 02 *Grouping Zooning* akomodasi penginapan

Tabel 6 : Indikator penilaian organisasi ruang pada penginapan
(*Grouping dan Zooning Ruang*)

KRITERIA	ALTERNATIF 1 Alternatif terpilih	ALTERNATIF 2
Fungsional	@ @ @	@ @
Fleksibilitas	@ @ @	@ @
Kenyamanan	@ @ @	@ @
Keamanan	@ @	@ @ @
<i>Unity</i>	@ @ @	@ @

Fungsional : Setiap ruang bisa menginformasikan fungsi dari setiap ruang berdasarkan aktifitas pengunjung.

Fleksibilitas : Organisasi ruang dengan tujuan memberikan kemudahan bagi penggunaanya. Berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan.

Penempatan ruang yang menyesuaikan fungsi memberikan

Kenyamanan : nyaman pengguna.

Faktor penting menyangkut keselamatan pengguna.

Keamanan : Penempatan dan pembagian ruang sesuai fungsi,

Unity : memperhatikan kesatuan bentuk ruang, sehingga bentuknya tidak terpisahkan dengan yang lainnya namun menjadi satu kesatuan bangunan Wisma Ken Tea.

Grouping Zooning penginapan yang terpilih yaitu Alternatif 1, dari segi aspek fungsional setiap ruang bisa mewadahi fungsi dari setiap ruang berdasarkan aktifitas pengunjung. Organisasi ruang dengan tujuan memberikan kemudahan bagi penggunaanya dapat tercapai. Kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dapat saling berurutan misalnya peletakan ruang servis.

8. Sirkulasi Ruang

Sirkulasi Ruang berfungsi mengarahkan dan membimbing perjalanan yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk. Tokoh arsitektur dunia *Le Corbusier* telah mengidam-idamkan suatu sirkulasi yang terorganisir secara baik yang satu sama lain dihubungkan dengan sistem lalu lintas yang *continue*.²⁴ Pengarahan atau pembimbingan jalan dapat diperkuat dengan peletakan pintu-pintu, permainan lantai, permainan plafon, permainan dinding, permainan cahaya dan permainan elemen estetis ruang. Sirkulasi ruang dapat tercapai antara lain dengan cara:

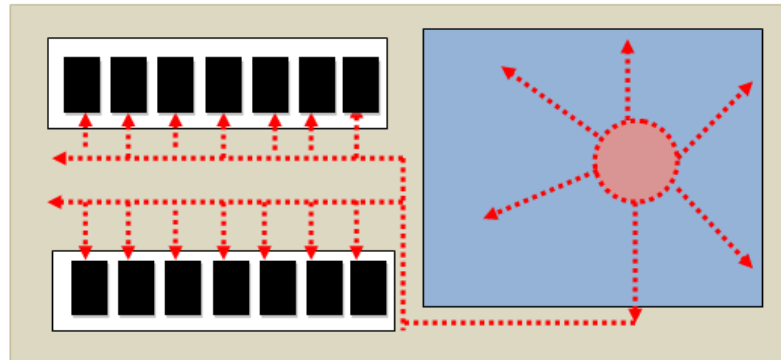
- a. Fungsi ruang ditentukan oleh kegiatan manusia yang terjadi di dalamnya dan mempengaruhi dimensi ruang, organisasi ruang, ukuran, sirkulasi, letak serta bukaan jendela dan pintu-pintu.

²⁴ J. Pamudji Suptandar: 1999, hal. 114-120.

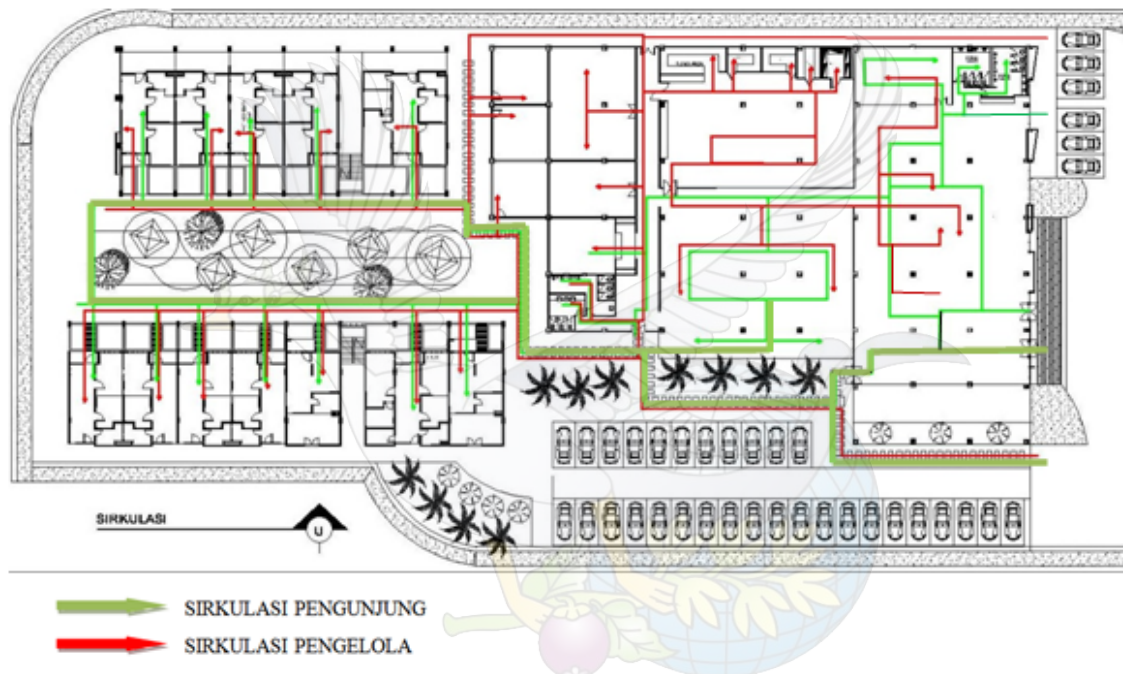
- b. Dimensi ruang dalam selain ditentukan oleh aktifitas manusia juga dipengaruhi skala dan proporsi manusia itu sendiri.
- c. Modul perancangan ruang dan bangunan merupakan faktor utama. Ada berbagai macam modul yaitu mulai dari modul dasar, modul manusia, modul fungsi, sub modul, modul perancangan, multi modul, adapun yang mempengaruhi modul tersebut yaitu bahan-bahan bangunan dan teknik pelaksanaan.
- d. Pencapaian ruang ke ruang hendaknya diberi identitas yang jelas, berhubungan erat dengan sistem organisasi ruang²⁵.

Penerapan sistem sirkulasi pada perancangan melalui tahap analisa berdasarkan fungsi ruang-ruang dalam bangunan. Organisasi terarah dalam ruang pada fungsi masing-masing ruang mudah dimengerti dan dirasakan kegunaannya. Batas ruang semu menjadikan ruang lebih luas agar pengguna merasa nyaman ketika aktifitas di dalam ruang. Sirkulasi ruang dapat membingungkan pengunjung maupun pengelola jika tidak terorganisir secara teratur. Penerapan sirkulasi ruang perancangan yang dimaksud menggunakan sirkulasi radial dengan tujuan pandangan bisa terarah keseluruh ruang. Pengarahan sirkulasi menonjolkan penempatan pintu-pintu pada ruang dengan harapan mudah dimengerti pengguna. Penunjang sirkulasi ruang selain memanfaatkan penempatan pintu juga akan di dukung oleh elemen interior lainnya untuk memperkuat peranan sirkulasi masing-masing ruang contohnya pola lantai pada ruang *lobby*, retoran, dan *cafe* serta pola ceiling pada ruang restoran dan *cafe*.

²⁵J. Pamudji Suptandar: 1999, hal. 114-120.



Gambar 27 : Skema penyebaran ruang radial.



Gambar 28 : Sirkulasi Wisma Ken Tea

9. Penciptaan Tema

Sumber daya alam itu menjadi “nyawa” kegiatan desain secara keseluruhan. Kemampuan kreatif manusia dapat mengantarkan manusia pada kemampuan membuat bahan-bahan alam tiruan dalam rangka penghematan. Kreatifitas manusia dapat menghantarkan manusia dalam menyikapi pengadaan bahan yang bersumber pada sumber daya alam ataupun membuat tiruan.

Kepekaan seorang desainer terhadap fungsi dan kemampuan alam sekitar akan dapat menuntun pada eksplorasi bahan alam sekitar.²⁶



Rustic dalam bahasa Indonesia berarti 'berkarat' atau tua, dan memiliki tekstur yang kasar dan tidak di *finishing* dengan baik. Gaya *rustic* bisa diartikan sebagai gaya dalam desain arsitektur dan interior yang menitikberatkan pada kesan alami, dari material yang tidak di *finishing* atau dihaluskan, misalnya kayu, batu, logam, dan sebagainya. Menurut arsitek Probo Hindarto, gaya *rustic* dapat diartikan sebagai gaya dalam desain arsitektur dan interior yang menitikberatkan pada kesan.²⁷

Ciri-ciri gaya *rustic* terutama terlihat pada penggunaan material yang alami, jujur, apa adanya. Misalnya, seperti keseluruhan dinding ruang pada desain gaya ini menggunakan tembok yang tidak diaci, untuk memperkuat kesan *rustic* dengan penggunaan material yang tidak utuh. Contoh lainnya dinding dari batu bertekstur. Karakter yang ditonjolkan pada gaya *rustic* adalah kesan tua dan material yang kasar. Gaya ini lebih banyak menggunakan bahan yang memberi kesan alami, apa adanya.



²⁶ Sunarmi.2008.Metodologi Desain.Surakarta

²⁷ Hanan, Ali.Modern *Rustic*. Cassell & Co. United Kingdom.(Jakarta: 2000)

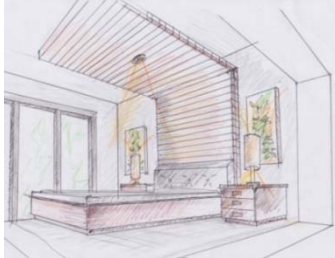

Tabel 7 : Analisis Penciptaan Tema Ruang *Lobby*

Alternatif penciptaan tema ruang <i>lobby</i>		
Alternatif 1		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <p>Suasana alami didukung dengan pemakaian beberapa elemen interior dinding dari bambu, serta material kayu yang terkesan hangat.</p>
Alternatif 2		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <p>Tampilan material yang jujur dan apa adanya terlihat pada partisi dari akar teh dan dipadu dengan lantai dari kayu <i>unfinished</i>.</p>
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2(Terpilih)
Tema	@ @	@ @
<i>Maintenance</i>	@ @	@ @ @

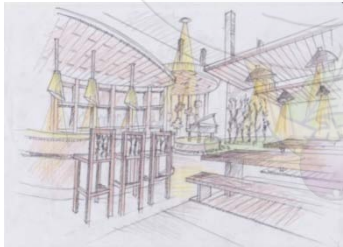
Tabel 8 : Analisis Penciptaan Tema Ruang Restoran

Alternatif Penciptaan Tema ruang restoran		
Alternatif 1		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <p>Elemen dinding dengan material bambu terkesan alami. Lanti dari semen ekspos memunculkan kesan dingin.</p>
Alternatif 2		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <p>Ceiling kayu dan perpaduan karakter dinding batu ijen dengan lantai ekspos semen terlihat kesan jujur apa adanya.</p>
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2(Terpilih)
Tema	@ @	@ @
<i>Maintenance</i>	@ @	@ @ @


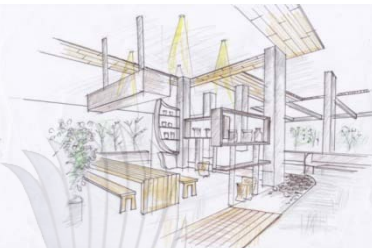
Tabel 9 : Analisis Penciptaan Tema Ruang Penginapan

Alternatif Penciptaan Tema ruang penginapan		
Alternatif 1		Dasar Pertimbangan: Suasana hangat dengan didukung material kayu dan pencahayaan yang doft, pemakaian dinding semen ekspos terkesan hommy.
Alternatif 2		Dasar Pertimbangan: Materal dinding dari batu ekspos dan perpaduan kayu pada lantai terkesan alami.
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1(Terpilih)	Alternatif 2
Tema	@ @ @	@ @
Maintenance	@ @ @	@ @



Tabel 10 : Analisis Penciptaan tema ruang Cafe

Alternatif Penciptaan Tema ruang Cafe		
Alternatif 1		Dasar Pertimbangan: Unsur ceiling dari kayu memunculkan suasana hangat. Didukung material kayu yang <i>unfinished</i> dengan tampilan jujur apa adanya.
Alternatif 2		Dasar Pertimbangan: Elemen dinding dengan material bambu terkesan alami. Lantai dari semen ekspos memunculkan kesan dingin.
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Tema	@ @ @	@ @
Maintenance	@ @ @	@ @

Tabel 11: Analisis Penciptaan Tema Ruang *Workshop*

Alternatif Penciptaan Tema ruang <i>Workshop</i>		
Alternatif 1		Dasar Pertimbangan: Karakter kayu yang <i>unfinished</i> dan pencahayaan yang doft menimbulkan kesan hangat dan alami apa adanya.
Alternatif 2		Dasar Pertimbangan: Rak display sebagai penyekat ruang. Lantai dari batu memunculkan kesan alami apa adanya.
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1(Terpilih)	Alternatif 2
Tema	@ @ @	@ @
Maintenance	@ @ @	@ @

Tabel 12 : Analisis Penciptaan Tema Ruang *Merchandise*

Alternatif Penciptaan Tema <i>Merchandise</i>		
Alternatif 1		Dasar Pertimbangan: Tampilan material yang jujur dan apa adanya terlihat pada partisi dari batang kayu teh <i>unfinished</i> dan dipadu dengan dinding dari material batu ijen..
Alternatif 2		Dasar Pertimbangan: Pemakaian material kayu dan perpaduan material yang bersifat alami apa adanya..
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1(Terpilih)	Alternatif 2
Tema	@ @ @	@ @
Maintenance	@ @ @	@ @

10. Unsur Pembentuk Ruang

Pamudji Suptandar menjelaskan pembentukan ruang dapat diartikan sebagai suatu proses perancangan suatu program yang dipindahkan dari alam khayal menjadi organisasi ruang dan terwujud dalam bentuk atau form.²⁸ Unsur pembentuk ruang ini meliputi : lantai, dinding dan *ceiling*.

Lantai merupakan bidang datar dan dijadikan sebagai alas dari ruang tempat aktivitas manusia dilakukan di atasnya , lantai mempunyai peranan untuk mempertegas fungsi atau kegiatan yang terjadi dalam ruang, dapat member karakter serta memperjelas sifat ruang.

Kriteria lantai untuk bangunan ruang publik yaitu:

1. Terbuat dari bahan non *slip*/tidak licin, tekstur kasar dan warna alami, sesuai dan mendukung tema.
2. Memperjelas fungsi dan sirkulasi
3. Mudah dibersihkan dan perawatan.
4. Tahan terhadap perembesan kotoran (partikel pasir) maupun cairan kimia.
5. Tahan terhadap serangan serangga, tekanan/ beban.²⁹

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Dinding juga menjadi muka bangunan,

²⁸ J. Pamudji Suptandar, 1999,95.

²⁹ J. Pamudji Suptandar, 1999,95.

memberikan proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya.³⁰ Dinding merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang maupun unsur dekoratif. Dalam proses perancangan suatu ruang dalam dinding mempunyai peranan yang cukup dominan dan memerlukan perhatian khusus, disamping unsur-unsur lain seperti tata letak, desain *furniture* serta peralatan –peralatan lain yang akan disusun bersama dalam suatu kesatuan ruang dengan dinding³¹.

Tuntutan dinding pada bangunan publik diantaranya adalah :

1. Mudah perawatan
2. Mampu menunjang aspek dekorasi/estetis ruang
3. Tahan kelembaban
4. Bisa menyesuaikan dengan sistem pencahayaan buatan.³²

Unsur pembentuk ruang yang ketiga adalah *ceiling*. Secara umum dapat dikatakan *ceiling* adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak diatas garis pandangan normal manusia , berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada dibawahnya. Dengan jarak ketinggian tertentu dalam bangunan, *Ceiling* sebagai elemen penutup utama pada bidang atas sebagai pembentuk atap bangunan.³³ *Ceiling* merupakan penutup batas atas ruang yang ditopang oleh dinding sehingga disebut ceiling/ plafon. *Ceiling* menggunakan bahan alami yang terkesan hangat dan natural. Presepsi kita terhadap skala ruang dipengaruhi tidak hanya oleh tingginya langit-langit saja, tetapi juga hubungannya dengan lebar dan panjang

³⁰ Francis DK. Ching, ilustrasi Desain Interior, (Jakarta : Erlangga, 1996), 176.

³¹ J. Pamudji Suptandar, 1999,147

³² J. Pamudji Suptandar, 1999,105.

³³ J. Pamudji Suptandar, 1999,162

ruangnya.³⁴ Berikut analisa unsur pembentuk ruang pada perancangan interior Wisma Ken Tea.

1. *Lobby*

a. Karakteristik Ruang.

Ruang ini masuk pada area *public* yaitu area dimana semua pengunjung bisa berada dan mempergunakan area ini. *Lobby* merupakan suatu *main entrance* atau pintu masuk untuk tamu atau pengunjung Wisma Ken Tea.

b. Suasana (Pencitraan Ruang)

Ruang utama dikunjungi oleh setiap pengunjung, ruang ini harus dapat mewakili tema suasana Wisma Ken Tea. Suasana yang dihadirkan yaitu suasana hangat dan dapat menghadirkan citra dan suasana perkebunan dengan cara menggunakan material-material sumber daya alam yang ada di perkebunan, seperti kayu, batu alam, dan sebagainya. Ruang ini memiliki bukaan lebar sehingga suasana menyatu dengan alam dan udara pegunungan yang sejuk bisa masuk dalam ruang ini.

c. Unsur Pembentuk dan pengisi ruang.

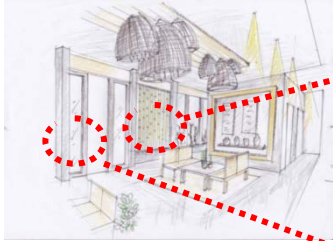
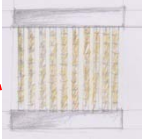

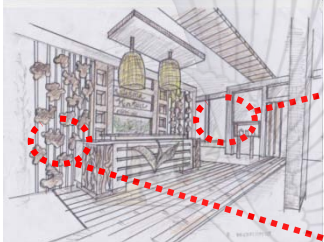

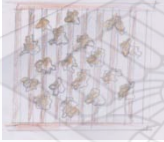
Berikut ini analisa unsur pembentuk dan pengisi ruang *lobby*.

³⁴ Francis D.K Ching, 1996: 34.

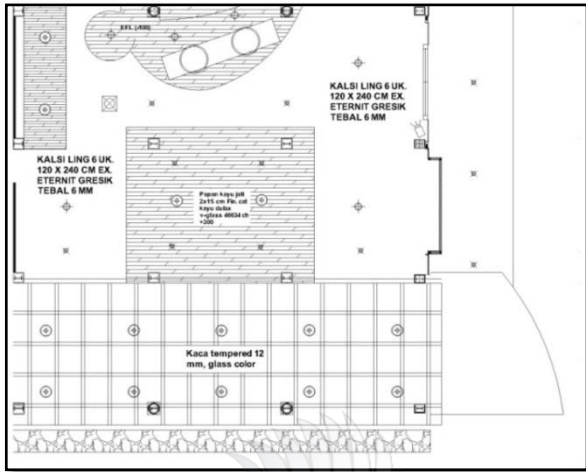
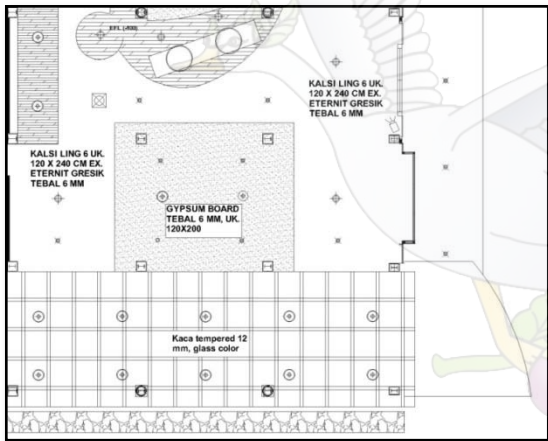
Tabel 13 : Analisis Desain Lantai Lobby

Alternatif Desain Lantai		
Alternatif 1		
 <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Semen Ekspos Batu koral Putih Kayu jati 		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Material mendukung fungsi ruang lobby sebagai ruang publik. Material batu koral Menghadirkan kesan alami, Sebagai elemen dekorasi lantai, pemberi batas area kekurangan terlihat kotor jika kurang terawat. Semen ekspos kuat, bahan tidak mudah tergores, kesan ruangan dingin. Kekurangan terlihat monoton. Kayu jati memberi kesan hangat, natural, Tahan rayap, tahan air. Kekurangan Kayu jati tidak tahan gores, perawatan sulit. Pekerjaan butuh teliti untuk semen ekspos.
Alternatif 2		
 <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Semen ekspos Parket Batu koral putih 		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Desain dan pola lantai mendukung fungsi ruang dan alur sirkulasi ruang. Material batu koral Menghadirkan kesan alami, Sebagai elemen dekorasi lantai, pemberi batas area kekurangan terlihat kotor jika kurang terawat. Semen ekspos Kuat, bahan tidak mudah tergores, kesan ruangan dingin, kekurangan terlihat monoton. Parket tidak tahan gores dan tidak tahan lama. Parket membutuhkan pengerjaan yang ekstra teliti.
Indikator Penilaian Desain Lantai		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@ @ @	@ @
Fleksibilitas	@ @ @	@ @
Tema	@ @ @	@ @
Maintenance	@ @ @	@ @ @
Keterangan :		
Fungsional	: Pola lantai mampu mendukung arah sirkulasi tujuan pengguna	
Fleksibilitas	: Pola lantai mampu menuntun pengguna untuk menemukan arah dan tujuan objek.	
Tema	: Pola lantai menunjukkan tema dan konsep perancangan.	
Maintenance	: Pola lantai yang ideal mudah dalam perawatannya.	

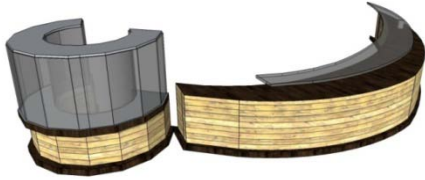



Tabel 14 : Analisis Desain Dinding Pada Lobby

Alternatif Desain Dinding		
Alternatif 1		
   <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Semen Ekspos Bambu Batu hitam ijen 		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Material semen ekspos pada dinding terkesan dingin, hening. Material batu hitam ijen terkesan natural dan mempunyai karakter yang kuat. Bambu mempunyai kesan natural, ringan tetapi membutuhkan perawatan dan <i>treatment</i> serta pengerjaan yang ahli. Pemasangan yang harus teliti dan butuh <i>treatment</i> tertentu.
Alternatif 2		
   <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Akar kayu teh Semen ekspos Batu hitam ijen 		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Akar teh memiliki karakter kuat, natural, tetapi butuh <i>treatment</i> tertentu untuk perawatannya. Material batu hitam ijen terkesan natural dan mempunyai karakter yang kuat. Material Semen ekspos pada dinding terkesan dingin, hening. Pemasangan yang harus teliti dan butuh <i>treatment</i> tertentu. Perawatan yang ekstra
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2(Terpilih)
Fungsional	@ @	@ @ @
Fleksibilitas	@ @ @	@ @ @
Tema	@ @	@ @
Maintenance	@ @	@ @ @
<p>Keterangan :</p> <p>Fungsional : Dinding mamapu berfungsi sebagai penyekat ruang, pembeda sifat, dan penyanggga struktur bangunan.</p> <p>Fleksibelitas : Dinding mampu memberi kesan luas, lega, dan membantu pencahayaan.</p> <p>Tema : Dinding mampu menunjukkan tema dan konsep perancangan.</p> <p>Maintenance : Dinding yang ideal mudah dalam perawatannya.</p>		

Tabel 15 : Analisis desain *Ceiling* pada Lobby

Alternatif Desain <i>Ceiling</i>		
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Kalsi Board Kayu jati 		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Perbedaan material <i>Ceiling</i> membedakan sifat ruang. Kalsi board tahan air, tahan bakar, dan tahan lama. Material kayu jati memberi kesan hangat dan natural. Pemasangan kalsibord membutuhkan ketelitian. Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Gypsum Board Kayu jati 		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Perbedaan material <i>Ceiling</i> membedakan sifat ruang. Gypsum board mudah pemasangan, bervariasi tetapi tidak tahan bakar. Material kayu jati memberi kesan hangat dan natural. Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.
Indikator Penilaian Desain <i>Ceiling</i>		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@ @
Fleksibilitas	@@@	@ @
Tema	@@@	@ @
Maintenance	@@@	@ @ @
Keterangan:		
Fungsional	: Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.	
Fleksibilitas	: Penempatan drop ceiling yang terukur mudah digunakan pada setiap ruang yang luas	
Tema	: Kesesuaian bahan dan material dengan tema <i>rustic</i> .	
Maintenance	: Pemasangan ceiling dan bentuk yang tepat mempermudah dalam perawatan.	

Tabel 16 : Analisis Unsur pengisi ruang pada *Lobby*

Ruang	Alternatif I	Alternatif II
<i>Lobby</i>	<p>Meja Resepsionis I (terpilih)</p>  <p>Tuntutan kegiatan : melayani para tamu, sebagai meja administrasi. Bahan : kayu mahoni Finishing : Woca bees' wax Ukuran: 120 x 300 x 85cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bahan dan finishing sesuai tema Karakter dan kesan ramah lingkungan Desain sesuai fungsi kegiatan . Tampilan alami, jujur dan apa adanya. 	<p>Meja Resepsionis II</p>  <p>Tuntutan kegiatan: melayani para tamu, sebagai meja administrasi. Bahan : Plywood 12 mm Finishing : - Ukuran: 700 x 75 x 85 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Finishing bahan kurang mendukung Tema <i>Rustic</i> Bentuk terlalu dinamis terlihat kurang nyaman Desain sesuai fungsi kegiatan .
	<p>Sofa <i>Lobby</i> I (terpilih)</p>  <p>Tuntutan kegiatan : duduk untuk antri dan untuk bersantai. Bahan : kayu pinus Finishing : - Ukuran: 200x80x 40 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Memenuhi fungsi kegiatan. Bahan ramah lingkungan Ukuran sesuai standart ergonomi. Tampilan alami, jujur dan apa adanya 	<p>Sofa <i>Lobby</i> II</p>  <p>Tuntutan kegiatan : duduk untuk antri dan untuk bersantai. Bahan : kayu jati solid Finishing :- Ukuran: 200 x 50 x 45 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Penyerapan yang agak rumit. Kesan hangat, warna kain pelapis terlalu gelap. Memenuhi fungsi kegiatan.

<p>Meja <i>Lobby</i> I (terpilih)</p>  <p>Bahan : Kayu mahoni Finishing : Woca bees' wax Ukuran: Diameter 100cm,tinggi 45 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Material sesuai tema Karakter dan kesan ramah lingkungan Tampilan alami, jujur dan apa adanya. 	<p>Meja <i>Lobby</i> II</p>  <p>Bahan : Kayu mahoni Finishing : - Ukuran: 120x80x70 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> bentuk terlalu kaku kurang memenuhi faktor kenyamanan.
<p>Kursi tamu I (terpilih)</p>  <p>Tuntutan Kegiatan : duduk sambil mengobrol, bercengkrama, berdiskusi. Bahan : kayu mahoni Finishing : Woca bees' wax Ukuran: 80x 90 x120 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bahan dan finishing sesuai tema Karakter dan kesan ramah lingkungan Tampilan alami, jujur dan apa adanya 	<p>Kursi tamu II</p>  <p>Tuntutan Kegiatan : duduk sambil mengobrol, bercengkrama, berdiskusi. Bahan : Kayu mahoni Finishing : - Ukuran: 120x80x70 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kurang ergonomis dan kurang nyaman Bentuk rumit
<p>Kursi Coffe Shop I (terpilih)</p>  <p>Tuntutan Kegiatan : duduk sambil menikmati makanan kecil,minum. Bahan : kayu mahoni Finishing : Woca bees' wax Ukuran: 80x 90 x120 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bahan dan finishing sesuai tema Tampilan alami, jujur dan apa adanya 	<p>Kursi Coffe Shop II</p>  <p>Tuntutan Kegiatan : duduk sambil menikmati makanan kecil,minum. Bahan : kayu jati dan serat alami Finishing : - Ukuran: 120x80x70 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ergonomis Material ramah lingkungan

2. Restoran

a. Karakteristik Ruang

Restoran adalah suatu industri yang tak terbatas, yaitu industri yang melayani makanan dan minuman kepada semua orang yang jauh dari rumahnya, maupun yang dekat dari rumahnya³⁵. Kriteria ruang ini masuk pada area *public* yaitu tempat semua pengunjung bisa berada dan mempergunakan area ini. Sistem pelayanan *table service* suatu sistem pelayanan restoran dengan alur sebagai berikut, para tamu duduk di kursi menghadap meja makan kemudian makanan dan minuman diantarkan, disajikan kepada tamu oleh *waiter* dan *waitres*.

b. Pencitraan Suasana Ruang

Suasana yang dihadirkan di restoran ini adalah suasana hangat, tidak formal, dan menghadirkan suasana khas perkebunan alam pegunungan dengan pernik-pernik pendukungnya. Kenyamanan merupakan hal yang utama dalam restoran ini karena pengunjung bisa menghabiskan waktu di dalam ruang ini sambil bercengkrama. Restoran ini menyajikan menu makanan khas lokal daerah sekitar. Ruang yang terbuka menghadirkan nuansa alami seakan restoran ini menyatu dengan alam. Lampu-lampu dekoratif yang digunakan berwarna kuning yang terkesan hangat.

c. Unsur pembentuk dan pengisi ruang

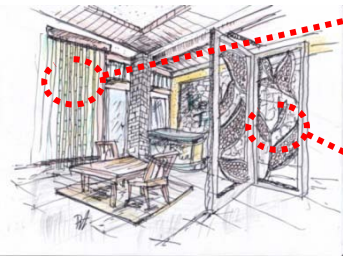

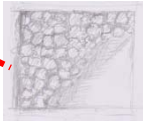
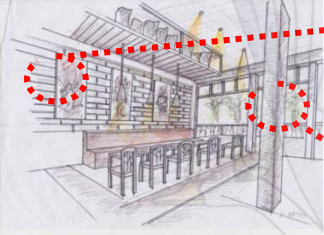
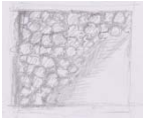

Berikut ini analisa unsur pembentuk dan pengisi ruang restoran.

³⁵ Abd. Rahman Arif, 2005:31.

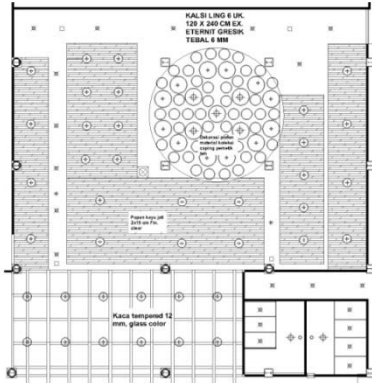
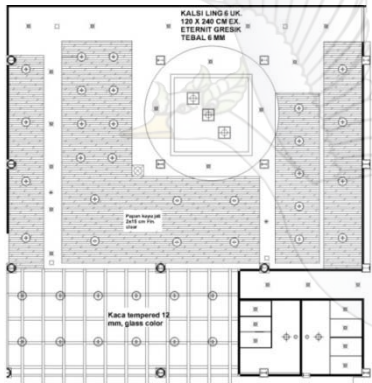
Tabel 17 : Analisis Desain Lantai Pada Restoran

Alternatif Desain Lantai		
<div>Alternatif 1</div> <div></div> <div>Material :<div><div>a. Kayu jati</div><div>b. Batu koral Putih</div><div>c. Kayu mahoni</div><div>d. Semen Ekspos</div></div></div>	<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div><div>a.Desain dan pola lantai mendukung fungsi ruang dan alur sirkulasi ruang.</div><div>b.Material batu koral Menghadirkan kesan alami, Sebagai elemen dekorasi lantai, pemberi batas area kekurangan terlihat kotor jika kurang terawat.</div><div>c.Semen ekspos Kuat, bahan tidak mudah tergores, kesan ruangan dingin, kekurangan terlihat monoton.</div><div>d.Kayu jati memberi kesan hangat,natural, Tahan rayap, tahan air. Kekurangan Kayu jati tidak tahan gores, perawatan sulit.</div><div>e.Kayu mahoni memberi kesan alami, tekstur menarik, perlu <i>treatment</i> tertentu untuk menjaga keawetan.</div><div>f.Perpaduan dari berbagai material menimbulkan suasana hangat.</div></div>	
<div>Alternatif 2</div> <div></div> <div>Material :<div><div>a. Semen ekspos</div><div>b. Kayu jati</div><div>c. Batu koral putih</div><div>d. kramik</div></div></div>	<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div><div>a. Desain dan pola lantai mendukung fungsi ruang dan alur sirkulasi ruang.</div><div>b. Material batu koral Menghadirkan kesan alami, Sebagai elemen dekorasi lantai, pemberi batas area kekurangan terlihat kotor jika kurang terawat.</div><div>c. Semen ekspos Kuat, bahan tidak mudah tergores, kesan ruangan dingin, kekurangan terlihat monoton.</div><div>d. Kramik mempunyai berbagai pola dan tekstur, kurang terkesan alami.</div></div>	
Indikator Penilaian Desain Lantai		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@ @
Fleksibilitas	@@@	@ @
Tema	@@@	@ @
Maintenance	@@@	@ @ @
Keterangan : <div><div>Fungsional</div><div>: Pola lantai mampu mendukung arah sirkulasi tujuan pengguna</div><div>Fleksibilitas</div><div>: Pola lantai mampu menuntun pengguna untuk menemukan arah dan tujuan objek.</div><div>Tema</div><div>: Pola lantai menunjukkan tema dan konsep perancangan.</div><div>Maintenance</div><div>: Pola lantai yang ideal mudah dalam perawatannya.</div></div>		

Tabel 18: Analisis Desain Dinding Restoran

Alternatif Desain Lantai		
<p>Alternatif 1</p>    <p>Material :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Semen Ekspos b. Bambu c. Batu hitam ijen 		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Material semen ekspos pada dinding terkesan dingin, hening. b. Material batu hitam ijen terkesan natural dan mempunyai karakter apa adanya. c. Bambu mempunyai kesan natural, ringan tetapi membutuhkan perawatan dan <i>treatment</i> serta pengerjaan yang ahli. d. Pemasangan yang harus teliti dan butuh <i>treatment</i> tertentu.
<p>Alternatif 2</p>    <p>Material :</p> <ul style="list-style-type: none"> d. Mural dinding e. Semen ekspos f. Batu hitam ijen 		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Material batu hitam ijen terkesan natural dan mempunyai karakter yang kuat. b. Material semen ekspos pada dinding terkesan dingin, hening. c. Pemasangan yang harus teliti dan butuh <i>treatment</i> tertentu. d. Perawatan yang ekstra e. Mural pada dinding dengan tema perkebuan dapat menjadi wacana promosi juga edukasi bagi pengunjung.
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2(Terpilih)
Fungsional	@ @	@ @ @
Fleksibilitas	@ @ @	@ @ @
Tema	@ @	@ @
Maintenance	@ @	@ @ @
<p>Keterangan :</p> <p>Fungsional : Dinding mampu berfungsi sebagai penyekat ruang, pembeda sifat, dan penyangga struktur bangunan.</p> <p>Fleksibilitas : Dinding mampu memberi kesan luas, lega dan membantu struktur bangunan.</p> <p>Tema : Dinding mampu menunjukkan tema dan konsep perancangan.</p> <p>Maintenance : Dinding yang ideal mudah dalam perawatannya.</p>		

Tabel 19 : Analisis desain *Ceiling* Restoran

Alternatif Desain <i>Ceiling</i>		
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Kalsi Board Kayu jati Kaca tempered 	<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Perbedaan material <i>Ceiling</i> membedakan sifat ruang. Kalsi board tahan air, tahan bakar, dan tahan lama. Material kayu jati member kesan hangat dan natural. Pemasangan kalsi Bord membutuhkan ketelitian. Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan. Kaca tempered untuk area outdoor meneruskan cahaya matahari untuk masuk dalam ruangan dan menyatukan suasana pegunungan dengan interior restoran. 	
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Gypsum Board Kayu jati Kaca tempered 	<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Perbedaan material <i>Ceiling</i> membedakan sifat ruang. Gypsum board mudah pemasangan, bervariasi tetapi tidak tahan bakar. Material kayu jati member kesan hangat dan natural. Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan. Kaca tempered untuk area outdoor meneruskan cahaya matahari untuk masuk dalam ruangan dan menyatukan suasana pegunungan dengan interior restoran. 	
Indikator Penilaian Desain <i>Ceiling</i>		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@ @ @	@ @
Fleksibilitas	@ @ @	@ @
Tema	@ @ @	@ @
<i>Maintenance</i>	@ @ @	@ @ @
Keterangan:		
Fungsional	: Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.	
Fleksibilitas	: Penempatan drop ceiling yang terukur mudah digunakan pada setiap ruang yang luas	
Tema	: Kesesuaian bahan dan material dengan tema <i>rustic</i> .	
<i>Maintenance</i>	: Pemasangan ceiling dan bentuk yang tepat mempermudah dalam perawatan.	

Tabel 20 : Alternatif Unsur Pengisi Ruang Pada Restoran

Ruang	Alternatif I	Alternatif II
Restoran	<p>Meja Restoran I (terpilih)</p>  <p>Bahan : kayu pinus Finishing : <i>unfinished</i> Ukuran: 120 x90x 85 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bahan dan finishing sesuai tema Karakter dan kesan ramah lingkungan Tampilan alami, jujur dan apa adanya 	<p>Meja Restoran II</p>  <p>Bahan : kayu jati solid Finishing : Woca bees' wax Ukuran: 200 x90x 85 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> bentuk terlalu kaku terlihat kurang nyaman Kesan fisual kurang mewakili konsep.
	<p>Kursi restoran I (terpilih)</p>  <p>Bahan : kayu pinus Finishing : <i>unfinished</i> Ukuran: 45 x 50 x 85 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kuat, material kayu Perkebunan Tempilan alami, jujur dan apa adanya 	<p>Kursi restoran II</p>  <p>Bahan : kayu jati solid Finishing :- Ukuran: 45 x 50 x 85 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bentuk terlalu kaku, kurang dinamis Desain Kurang mewakili konsep
	<p>Meja Prasmanan I (terpilih)</p>  <p>Bahan : kayu pinus Finishing : Woca bees' wax Ukuran: - Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Tempilan alami, jujur dan apa adanya Estetis Warna natural Kuat, material kayu perkebunan 	<p>Meja prasmanan II</p>  <p>Bahan : kayu pinus Finishing : Woca bees' wax Ukuran: - Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Fungsional Estetis

3. Penginapan (*Villa*)

a. Karakteristik ruang.

Penginapan merupakan ruang akomodasi bagi pengunjung. Ruang ini bersifat privat yaitu tidak sembarangan orang dapat masuk, hanya pengunjung yang menginap atau bermalam dan pengelola bagaikan *service* yang memang berkepentingan yang masuk area ini. Mengacu pada fungsi kriteria ruang dan fungsi ruang di atas, perancangan elemen pembentuk ruang ini lebih bersifat fungsional. Ruang ini merupakan area istirahat yang membutuhkan ketenangan sehingga perancangan elemen pembentuk ruang menggunakan material yang alami, jujur, apa adanya.

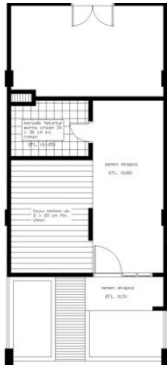

b. Pencitraan suasana ruang.

Suasana hangat dan menyatu dengan alam sekitar. Pengunjung yang bermalam diharapkan dapat merasakan suasana pegunungan yang masih asri dan bersih. Dengan menggunakan perabot yang sebagian besar terbuat dari kayu dan pemilihan kain yang berserat alami. Ruang ini memasukkan suasana alami pegunungan ke dalam ruang penginapan, sehingga material yang dipilih material alami, jujur dan apa adanya.

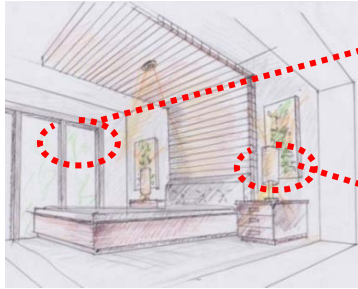


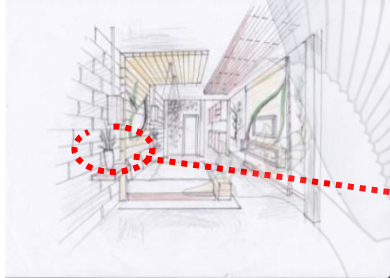

c. Elemen pembentuk dan pengisi ruang

Berikut ini analisa unsur pembentuk dan pengisi ruang penginapan.

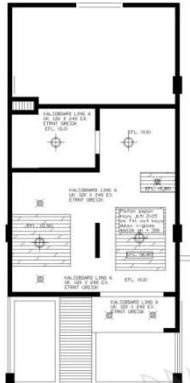
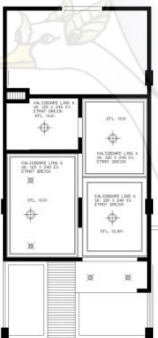
Tabel 21 : Analisis Desain Lantai Penginapan

Alternatif Desain Lantai		
<div>Alternatif 1</div> <div></div> <div>Material :<div>a. Kayu jati</div><div>b. Semen Ekspos</div></div>	<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div>a.Desain dan pola lantai mendukung fungsi ruang penginapan dan alur sirkulasi ruang.</div> <div>b.Semen ekspos kuat, bahan tidak mudah tergores, kesan ruangan dingin, kekurangan terlihat monoton dan terkesan hommy pada penginapan</div> <div>c.Kayu jati memberi kesan hangat,natural, Tahan rayap, tahan air. Kekurangan Kayu jati tidak tahan gores, perawatan sulit.</div> <div>d.Pekerjaan butuh teliti untuk semen ekspos dan butuh <i>treatment</i> tertentu untuk kayu jati.</div>	
<div>Alternatif 2</div> <div></div> <div>Material :<div>d. Semen ekspos</div><div>e. Kayu jati</div><div>f. kramik</div></div>	<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div>a. Desain dan pola lantai mendukung fungsi ruang dan alur sirkulasi ruang.</div> <div>b. Semen ekspos kuat, bahan tidak mudah tergores, kesan ruangan dingin, kekurangan terlihat monoton.</div> <div>c. Kramik mempunyai berbagai pola dan tekstur,tetapi kurang terkesan alami.</div> <div>d. Pekerjaan butuh teliti untuk semen ekspos dan butuh <i>treatment</i> tertentu untuk kayu jati.</div>	
Indikator Penilaian Desain Lantai		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@@
Fleksibilitas	@@@	@@
Tema	@@@	@@
Maintenance	@@@	@@@
<div>Keterangan:</div> <div>Fungsional : Pola lantai mampu mendukung arah sirkulasi tujuan pengguna</div> <div>Fleksibilitas : Pola lantai mampu menuntun pengguna untuk menemukan arah dan tujuan objek.</div> <div>Tema : Pola lantai menunjukkan tema dan konsep perancangan.</div> <div>Maintenance : Pola lantai yang ideal mudah dalam perawatannya.</div>		

Tabel 22 : Analisis Desain Dinding Penginapan

Alternatif Desain Dinding		
Alternatif 1		
  		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Material semen ekspos pada dinding terkesan dingin, hening. Material batu hitam ijen terkesan alami, jujur, apa adanya. Smen ekspos dengan tekstur tertentu membutuhkan keahlian dalam pembuatannya.
<p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Semen Ekspos Batu hitam ijen 		
Alternatif 2		
 		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Material semen ekspos pada dinding terkesan dingin, hening. Pemasangan yang harus teliti dan butuh <i>treatment</i> tertentu. Perawatan yang ekstra Bata ekspos mempunyai tampilan menarik, alami.
<p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Semen ekspos Bata ekspos 		
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2(Terpilih)
Fungsional	@@@	@@
Fleksibilitas	@@@	@@
Tema	@@	@@
<i>Maintenance</i>	@@@	@@@
<p>Keterangan :</p> <p>Fungsional : Dinding mampu berfungsi sebagai penyekat ruang, pembeda sifat, dan penyangga struktur bangunan.</p> <p>Fleksibelitas : Dinding mampu memberi kesan luas, lega, dan sebagai penyangga struktur.</p> <p>Tema : Dinding mampu menunjukkan tema dan konsep perancangan.</p> <p><i>Maintenance</i> : Dinding yang ideal mudah dalam perawatannya.</p>		

Tabel 23 : Analisis desain *Ceiling* Penginapan

Alternatif Desain Ceiling		
<div>Alternatif 1</div> <div></div> <div>Material : d. Kalsi Board e. Kayu jati</div>	<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div>a. Perbedaan material Ceiling membedakan sifat ruang.</div> <div>b. Kalsi board tahan air, tahan bakar, dan tahan lama.</div> <div>c. Material kayu jati memberi kesan hangat dan natural.</div> <div>d. Pemasangan kalsi Bord membutuhkan ketelitian.</div> <div>e. Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.</div>	
<div>Alternatif 2</div> <div></div> <div>Material : d. Gypsum Board e. Kayu jati</div>	<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div>a. Perbedaan material Ceiling membedakan sifat ruang.</div> <div>b. Gypsum board mudah pemasangan, bervariasi tetapi tidak tahan bakar dan tidak tahan air.</div> <div>c. Material kayu jati member kesan hangat dan natural.</div> <div>d. Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.</div>	
Indikator Penilaian Desain Ceiling		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@ @
Fleksibilitas	@@@	@ @
Tema	@@@	@ @
Maintenance	@@@	@ @ @
Keterangan:		
Fungsional	: Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.	
Fleksibelitas	: Penempatan drop ceiling yang terukur mudah digunakan pada setiap ruang yang luas	
Tema	: Kesesuaian bahan dan material dengan tema rustic.	
Maintenance	: Pemasangan ceiling dan bentuk yang tepat mempermudah dalam perawatan.	

Tabel 24 : Analisis Unsur pengisi ruang penginapan

Ruang	Alternatif I	Alternatif II
penginapan	<p data-bbox="405 387 608 421">Bed I (terpilih)</p>  <p data-bbox="405 752 900 1111"> Bahan : kayu jati Finishing : Woca bees' Wax Ukuran: 200 x 75x 85 cm Dasar pertimbangan: a. Bahan dan finishing sesuai tema b. Karakter dan kesan ramah lingkungan c. Tampilan alami, jujur, apa adanya. </p>	<p data-bbox="924 387 975 421">Bed</p>  <p data-bbox="924 719 1378 936"> Bahan : Kayu pinus Finishing : - Ukuran: 200 x 75x 85 cm Dasar pertimbangan: a. Bentuk kurang ergonomis b. Kesan visual terlalu elegan. </p>
	<p data-bbox="405 1120 719 1153">Almari <i>rustic</i> I (terpilih)</p>  <p data-bbox="405 1550 900 1908"> Bahan : kayu jati solid Finishing : Woca bees' wax Ukuran: 200 x 200 x 70 cm Dasar pertimbangan: a. Bahan dan finishing sesuai tema b. Karakter dan kesan ramah lingkungan c. Tampilan alami, jujur, apa adanya. </p>	<p data-bbox="924 1120 1126 1153">Almari <i>rustic</i> II</p>  <p data-bbox="924 1550 1466 1845"> Bahan : kayu jati solid Finishing : - Ukuran: 200 x 200 x 70 cm Dasar pertimbangan: a. Bentuk terlalu kaku b. Pengerjaan yang agak rumit. c. Kesan hangat, warna kain pelapis terlalu gelap. </p>

4. Ruang *Cafe*

a. Karakteristik ruang

Cafe merupakan tempat yang menyediakan tempat makan dan minum di dalam atau di luar ruangan. *Cafe* tidak menyajikan makanan berat lebih berfokus pada makanan roti, kue, dan sup. Minuman biasanya disajikan teh, kopi, juice serta susu. Istilah *cafe* berasal dari kata *Coffe* yang berarti kopi. Kafe merupakan tempat yang cocok untuk bersantai, melepas kepenatan, serta bertemu dengan kerabat.

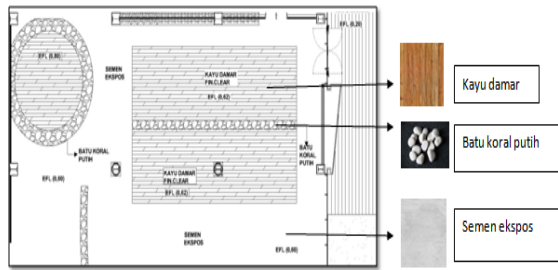
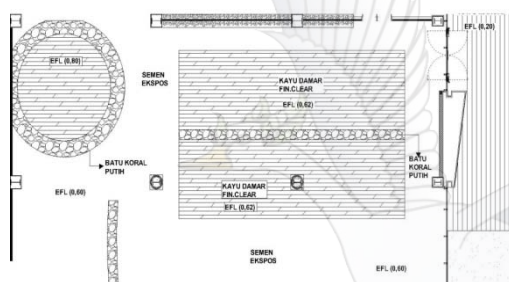
b. Suasana (Pencitraan Ruang)

Suasana yang dihadirkan di restoran ini adalah suasana hangat, tidak formal, dan menghadirkan suasana khas alam pegunungan dengan pernak-pernik pendukungnya, kenyamanan merupakan hal yang utama dalam *cafe* ini karena pengunjung bisa lama-lama di dalam ruang ini sambil bercengkrama. Restoran ini menyajikan menu makanan khas lokal daerah sekitar.

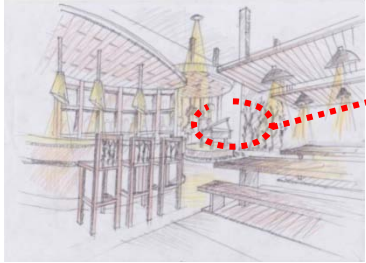
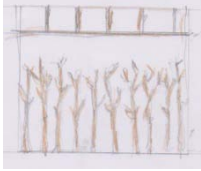


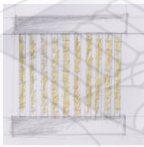
c. Unsur Pembentuk dan pengisi ruang

Berikut ini analisa unsur pembentuk dan pengisi ruang *café*

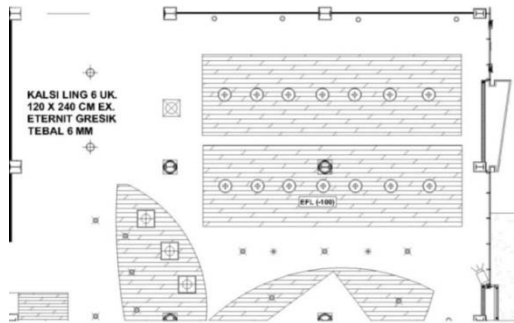
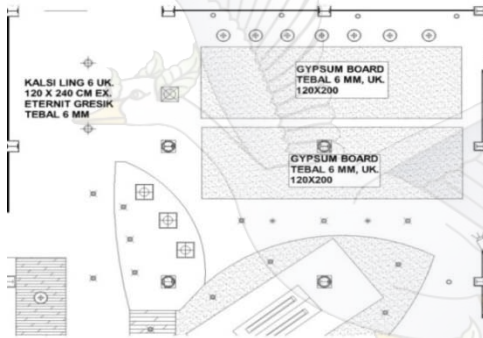
Tabel 25 : Analisis desain Lantai *Cafe*

Alternatif Desain Lantai		
<div>Alternatif 1</div> <div></div> <div>Material :<div>a. Semen Ekspos</div><div>b. Batu koral Putih</div><div>c. Kayu jati</div></div>	<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div>a. Material batu koral menghadirkan kesan alami, sebagai elemen dekorasi lantai, pemberi batas area. Kekurangan terlihat kotor jika kurang terawat.</div> <div>b. Semen ekspos kuat, bahan tidak mudah tergores, kesan ruangan dingin, kekurangan terlihat monoton.</div> <div>c. Kayu jati memberi kesan hangat,natural, tahan rayap, tahan air. Kekurangan Kayu jati tidak tahan gores, perawatan sulit.</div> <div>d. Pekerjaan butuh teliti untuk semen ekspos.</div>	
<div>Alternatif 2</div> <div></div> <div>Material :<div>d. Semen ekspos</div><div>e. Parket</div><div>f. Batu koral putih</div></div>	<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div>a. Desain dan pola lantai mendukung fungsi ruang dan alur sirkulasi ruang.</div> <div>b. Material batu koral menghadirkan kesan alami, sebagai elemen dekorasi lantai, pemberi batas area kekurangan terlihat kotor jika kurang terawat.</div> <div>c. Semen ekspos kuat, bahan tidak mudah tergores, kesan ruangan dingin. Kekurangan terlihat monoton.</div> <div>d. Parket tidak tahan gores dan tidak tahan lama.</div> <div>e. Parket membutuhkan pengerjaan yang ekstra teliti.</div>	
Indikator Penilaian Desain Lantai		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@ @
Fleksibilitas	@@@	@ @
Tema	@@@	@ @
Maintenance	@@@	@ @ @
<div>Keterangan:</div> <div>Fungsional : Pola lantai mampu mendukung arah sirkulasi tujuan pengguna</div> <div>Fleksibilitas : pola lantai mampu menuntun pengguna untuk menemukan arah dan tujuan objek.</div> <div>Tema : Pola lantai menunjukkan tema dan konsep perancangan.</div> <div>Maintenance : Pola lantai yang ideal mudah dalam perawatannya.</div>		

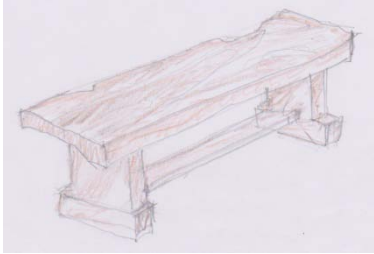

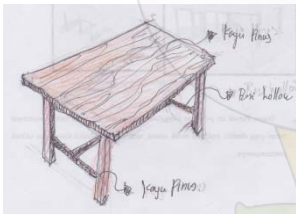

Tabel 26 : Analisis Desain Dinding *Cafe*

Alternatif Desain Dinding		
Alternatif 1		
 		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Material semen ekspos pada dinding terkesan dingin, hening msesuai dengan alam pegunungan. Material batu hitam ijen terkesan natural dan mempunyai karakter yang alami, jujur dan apa adanya. Pemasangan yang harus teliti dan butuh <i>treatment</i> tertentu.
<p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Semen Ekspos Batu hitam ijen 		
Alternatif 2		
  		<p>Dasar Pertimbangan:.</p> <ol style="list-style-type: none"> Material semen ekspos pada dinding terkesan dingin, hening. Pemasangan yang harus teliti dan butuh <i>treatment</i> tertentu. Pemakaian bata ekspos memberi kesan natural.
<p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Semen ekspos Bata ekspos 		
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@ @ @	@ @
Fleksibilitas	@ @ @	@ @ @
Tema	@ @	@ @
<i>Maintenance</i>	@ @ @	@ @
<p>Keterangan :</p> <p>Fungsional : Dinding mampu berfungsi sebagai penyekat ruang, pembeda sifat, dan penyangga struktur bangunan.</p> <p>Fleksibelitas : Dinding mampu member kesan luas, lega, dan penyangga struktur bangunan.</p> <p>Tema : Dinding mampu menunjukkan tema dan konsep perancangan.</p> <p><i>Maintenance</i> : Dinding yang ideal mudah dalam perawatannya</p>		

Tabel 27 : Analisis desain *Ceiling* pada *Cafe*

Alternatif Desain <i>Ceiling</i>		
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material :</p> <p>f. Kalsi Board</p> <p>g. Kayu jati</p>		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Perbedaan material <i>ceiling</i> membedakan sifat ruang. Kalsi board tahan air, tahan bakar, dan tahan lama. Material kayu jati memberi kesan hangat dan natural. Pemasangan kalsi Bord membutuhkan ketelitian. Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material :</p> <p>f. Gypsum Board</p> <p>g. Kayu jati</p>		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Perbedaan material <i>ceiling</i> membedakan sifat ruang. Gypsum board mudah pemasangan, bervariasi tetapi tidak tahan bakar dan tidak tahan air. Material kayu jati memberi kesan hangat dan natural. Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.
Indikator Penilaian Desain <i>Ceiling</i>		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@@
Fleksibilitas	@@@	@@
Tema	@@@	@@
Maintenance	@@@	@@@
<p>Keterangan:</p> <p>Fungsional : Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.</p> <p>Fleksibilitas : Penempatan drop ceiling yang terukur mudah digunakan pada setiap ruang yang luas</p> <p>Tema : Kesesuaian bahan dan material dengan tema <i>rustic</i>.</p> <p>Maintenance : Pemasangan ceiling dan bentuk yang tepat mempermudah dalam perawatan.</p>		

Tabel 28 : Analisis Unsur Pengisi Ruang Pada *Cafe*

Ruang	Alternatif I	Alternatif II
Cafe	<p>Kursi <i>cafe I</i> (terpilih)</p>  <p>Bahan : Kayu pinus Finishing : unfinish Ukuran: 150 x 50x 50 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Material mendukung tema Desain ergonomis Tampilan jujur, alami, dan apaadanya. 	<p>Kursi <i>cafe II</i></p>  <p>Bahan : metal Finishing : - Ukuran: 50 x 45x 85 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Finishing bahan kurang mendukung tema <i>rustic</i> Bentuk terlalu dinamis terlihat kurang nyaman Kesan visual terlalu elegan.
	<p>Meja <i>Cafe I</i> (terpilih)</p>  <p>Bahan : kayu pinus Finishing : unfinish Ukuran: 150 x 100 x 80 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Material mendukung tema Finising ramah lingkungan Tampilan jujur, alami, dan apaadanya. 	<p>Meja <i>Cafe II</i></p>  <p>Bahan : kayu jadi solid Finishing : - Ukuran: 100 x 90 x 85 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bentuk terlalu kaku Pengerjaan yang agak rumit. Kesan hangat,warna kain pelapis terlalu gelap.

	<p>Kursi Bar I (terpilih)</p>  <p>Bahan : kayu jati solid Finishing : unfinish Ukuran: 50 x 45 x 80 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ergonomis Fungsional Sesuai tema <i>rustic</i> Tampilan jujur, alami, dan apa adanya. 	<p>Kursi Bar II</p>  <p>Bahan : kayu jati solid Finishing : - Ukuran: 45 x 50 x 80 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bentuk terlalu kaku Pengerjaan yang agak rumit.
	<p>Meja bar I (terpilih)</p>  <p>Bahan : kayu mahoni Tratment : Woca bees' Wax Ukuran: 420x70x110 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bahan tersedia pada perkebunan. Karakter dan kesan ramah lingkungan. Tampilan jujur, alami, dan apa adanya. 	<p>Meja bar II</p>  <p>Bahan : plywood Finishing : - Ukuran: - Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bentuk terlalu kaku Penegerjaan yang agak rumit.

5. Ruang *Workshop*

a. Karakteristik Ruang

Ruang *Workshop* teh merupakan ruang yang disediakan untuk wadah kegiatan *Workshop* meracik teh dengan cara tradisional. Fasilitas *Workshop* tersebut disediakan bagi pengunjung yang ingin mempelajari cara dan metode meracik teh dengan cara tradisional. Ruang ini berada pada tengah pusat pengunjung dikarenakan fasilitas dapat menjadi ketertarikan sendiri bagi pengunjung untuk melihat sambil mempelajarinya. Ruang ini terdapat perabot yang berupa kursi kayu panjang dan meja kayu panjang.

Denah area worksop teh sangat diperhatikan pada area sirkulasinya jenis kegiatan pada area ini melakukan dan mengikuti *Workshop* teh dan hanya sekedar melihat foto-foto atau penjelasan tentang teh dan display teh maupun kopi. Jalur sirkulasi perlu diperhatikan agar tetap menghadirkan kenyamanan baik pada pengunjung yang mengikuti *Workshop* dan bagi pengunjung yang hanya melihat-lihat saja . *Furniture* sengaja didesain berhadapan untuk menghadirkan cara bekerja para pemetik teh pada jaman dahulu dan keuntungan dari area yang saling berhadapan adalah banayknya interaksi baik dari sesama pengunjung atau instruktur.

b. Suasana (Pencitraan Ruang)

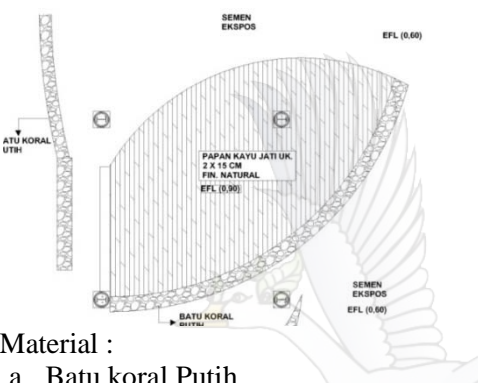
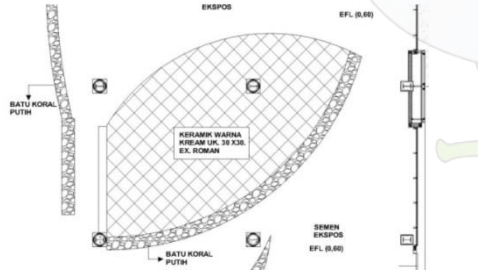
Ruang *Workshop* menghadrkan pencitraan ruang yang hangat dan suasana perkebunan yang didominasi material asli perkebunan yaitu kayu-

kayu *unfinished* hasil perkebunan dan saringan kopi yang sudah tidak terpakai. Dengan didukung pencahayaan yang terang yang dapat mendukung kegiatan *workshop* meracik teh secara tradisional.

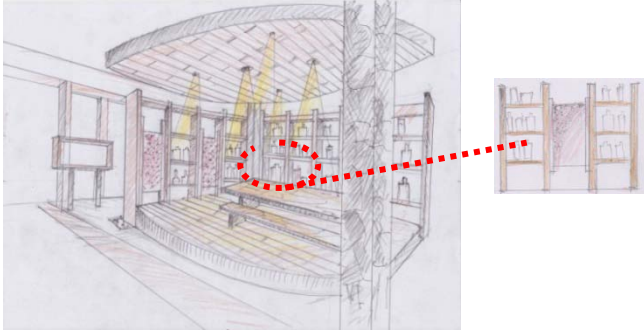
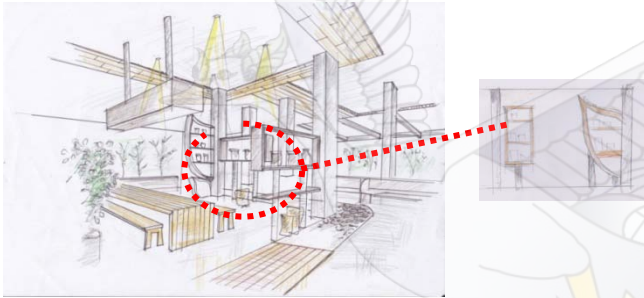
c. Unsur Pembentuk dan pengisi ruang

Berikut ini analisa unsur pembentuk dan pengisi ruang *workshop*.

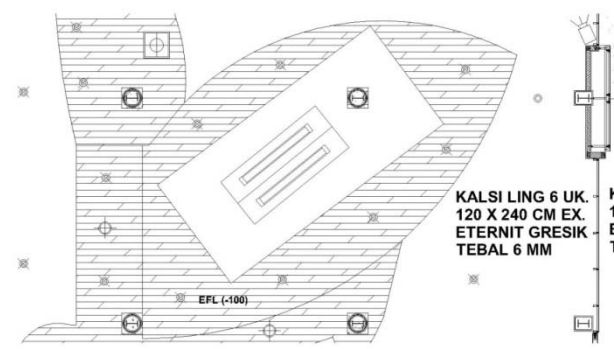

Tabel 29 :Analisis Desain Lantai Pada Ruang *Workshop*

Alternatif Desain Lantai		
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material :</p> <p>a. Batu koral Putih</p> <p>b. Kayu jati</p>	<p>Dasar Pertimbangan:</p> <p>a. Desain dan pola lantai mendukung fungsi ruang dan alur sirkulasi ruang.</p> <p>b. Kayu jati memberi kesan hangat,natural, tahan rayap, tahan air. Kekurangan kayu jati tidak tahan gores, perawatan sulit.</p> <p>c. Material batu koral menghadirkan kesan alami, Sebagai elemen dekorasi lantai, pemberi batas area kekurangan terlihat kotor jika kurang terawat.</p> <p>d. Kayu jati butuh perawatan ekstra terutama bila terkena noda.</p>	
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material :</p> <p>a. Keramik</p> <p>b. Batu koral putih</p>	<p>Dasar Pertimbangan:</p> <p>a. Desain dan pola lantai mendukung fungsi ruang dan alur sirkulasi ruang.</p> <p>b. Material batu koral menghadirkan kesan alami, Sebagai elemen dekorasi lantai, pemberi batas area kekurangan terlihat kotor jika kurang terawat.</p> <p>c. Material keramik mempunyai variasi yang banyak mudah dibersihkan, mudah perawatan tetapi kurang sesuai dengan tema.</p>	
Indikator Penilaian Desain Lantai		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@@
Fleksibilitas	@@@	@@
Tema	@@@	@@
Maintenance	@@@	@@@
Keterangan:		
Fungsional	: Pola lantai mampu mendukung arah sirkulasi tujuan pengguna	
Fleksibilitas	: Pola lantai mampu menuntun pengguna untuk menemukan arah dan tujuan objek.	
Tema	: Pola lantai menunjukkan tema dan konsep perancangan.	
Maintenance	: Pola lantai yang ideal mudah dalam perawatannya.	

Tabel 30 : Analisis Desain Dinding Ruang *Workshop*

Alternatif Desain Dinding		
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material : Semi partisi dari kayu dan ayakan teh</p>		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> partisi berupa rak dari kayu yang juga berfungsi untuk pameran produk. Ayakan teh yang berkarakter kuat yang terbuat dari bahan besi dieksplor dari segi tampilannya untuk memperkuat tema.
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material : Rak pajang dari besi dan kayu</p>		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> rak pajang dari kayu sebagai pembatas area <i>Workshop</i>. Kaki rak pajang yang terbuat dari besi.
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1(Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@ @
Fleksibilitas	@ @ @	@ @
Tema	@ @ @	@ @
Maintenance	@ @	@ @ @
<p>Keterangan :</p> <p>Fungsional : Dinding mapu berfungsi sebagai penyekat ruang, pembeda sifat, dan penyanggga struktur bangunan.</p> <p>Fleksibelitas : Dinding mampu memberi kesan luas, lega, dan membantu struktur bangunan</p> <p>Tema : Dinding mampu menunjukkan tema dan konsep perancangan.</p> <p>Maintenance : dinding yang ideal mudah dalam perawatannya</p>		

Tabel 31 : Analisis desain *Ceiling* pada area *Workshop*

Alternatif Desain Ceiling		
<div>Alternatif 1</div> <div></div> <div>Material :<div>a. Kalsi Board</div><div>b. Kayu jati</div></div>		<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div>a. Perbedaan material ceiling membedakan sifat ruang.</div> <div>b. Kalsi board tahan air, tahan bakar, dan tahan lama.</div> <div>c. Material kayu jati memberi kesan hangat dan natural.</div> <div>d. Pemasangan kalsi board membutuhkan ketelitian.</div> <div>e. Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.</div>
<div>Alternatif 2</div> <div></div> <div>Material :<div>a. Gypsum Board</div><div>b. Kayu jati</div></div>		<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div>a. Perbedaan material ceiling membedakan sifat ruang.</div> <div>b. Gypsum board mudah pemasangan, bervariasi tetapi tidak tahan bakar dan tidak tahan air.</div> <div>c. Material kayu jati member kesan hangat dan natural.</div> <div>d. Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.</div>
Indikator Penilaian Desain Ceiling		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@ @
Fleksibilitas	@@@	@ @
Tema	@@@	@ @
Maintenance	@@@	@ @ @
Keterangan:		
Fungsional	:Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.	
Fleksibelitas	:Penempatan drop ceiling yang terukur mudah digunakan pada setiap ruang yang luas	
Tema	: Kesesuaian bahan dan material dengan tema rustic.	
Maintenance	: Pemasangan ceiling dan bentuk yang tepat mempermudah dalam perawatan.	

Tabel 32 : Analisis Unsur pengisi ruang pada area *Workshop*

Ruang	Alternatif I	Alternatif II
<i>Workshop</i>	<p data-bbox="480 439 671 472"><i>Kursi Workshop</i></p>  <p data-bbox="480 734 946 1003"> Bahan : Kayu pinus Finishing : Woca bees' wax Ukuran: 50 x 250 cm Dasar pertimbangan: a. Material mendukung tema b. Tampilan alami, jujur, apa adanya. c. Desain ergonomis. </p>	<p data-bbox="975 439 1166 472"><i>Kursi Workshop</i></p>  <p data-bbox="975 768 1370 1037"> Bahan : kayu jati Finishing : - Ukuran: 50 x 45x 85 cm Dasar pertimbangan: c. Finishing bahan kurang mendukung Tema <i>Rustic</i> d. Bentuk terlalu dinamis terlihat kurang nyaman </p>
	<p data-bbox="480 1070 667 1104"><i>Meja Workshop</i></p>  <p data-bbox="480 1348 946 1617"> Bahan : Kayu pinus Finishing : Woca bees' wax Ukuran: 50 x 250 cm Dasar pertimbangan: a. Material mendukung tema b. Tampilan alami, jujur, apa adanya. c. Desain ergonomis. </p>	<p data-bbox="975 1070 1161 1104"><i>Meja Workshop</i></p>  <p data-bbox="975 1361 1370 1597"> Bahan : playwood dan besi Finishing :- Ukuran: 100 x 90 x 85 cm Dasar pertimbangan: a. Bentuk terlalu kaku b. Penegerjaan yang agak rumit. </p>

6. Ruang *Merchandise*

a. Karakteristik ruang

Ruang *Merchandise* merupakan ruang yang menjadi wadah jual beli *merchandise* atau souvenir dari hasil perkebunan maupun produk asli PTPN XII. Ruang ini mewadahi aktifitas jual beli yang membutuhkan tatanan serta display produk yang baik, selain itu pada ruang ini dibutuhkan konsep yang baik agar dapat menarik pengunjung untuk masuk dan membeli barang yang diperdagangkan. Selain konsep pada ruang ini diperlukan sirkulasi yang baik dengan memperhatikan kegiatan pengunjung di dalamnya.

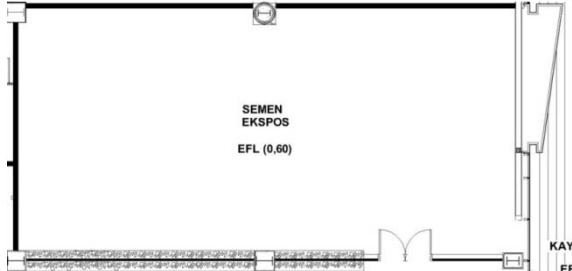
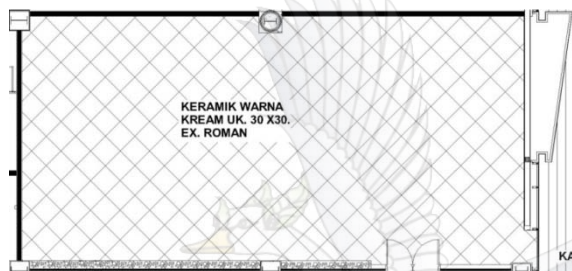
b. Pencitraan suasana ruang

Ruang *Merchandise* didesain seunik mungkin untuk menarik keinginan pengunjung untuk datang, pada ruang ini dihadirkan suasana *rustic* dengan menggunakan dinding yang atraktif dan berbahan alami serta dapat memunculkan kesan apa adanya atau jujur, untuk menghadirkan konsep yang kuat diperlukan elemen pengisi ruang yang mendukung suasana. Dengan pemakaian kayu yang bersala dari hasil perkebunan yaitu damar, mahoni dan pinus, diharapkan dapat semakin memperkuat karakteristik ruang *merchandise*.

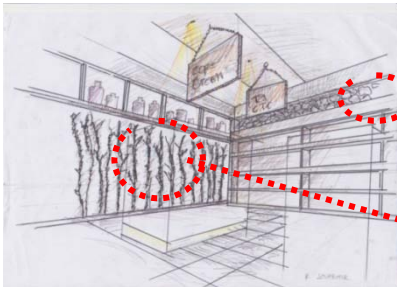
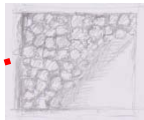

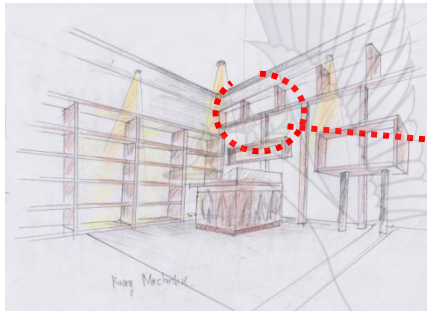
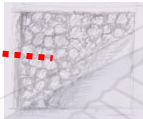
c. Unsur pembentuk dan pengisi ruang

Berikut ini analisa unsur pembentuk dan pengisi ruang *merchandise*.


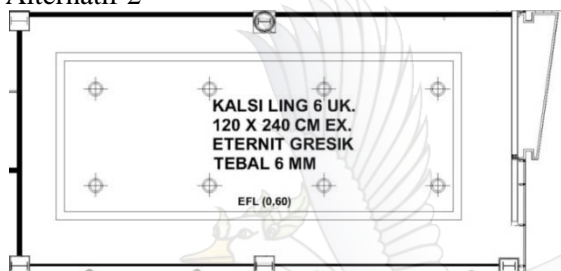
Tabel 33 : Analisis Desain Lantai Pada Ruang *Merchandise*

Alternatif Desain Lantai		
<div>Alternatif 1</div> <div></div> <div>Material : Semen Ekspos</div>	<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div>Kuat, bahan tidak mudah tergores, kesan ruangan dingin. Tampilan jujur, alami, apa adanya.</div>	
<div>Alternatif 2</div> <div></div> <div>Material : Keramik</div>	<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div>Material keramik mudah perawatan, mempunyai banyak variasi warna dan pola, tahan gores.</div>	
Indikator Penilaian Desain Lantai		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@ @ @	@ @
Fleksibilitas	@ @ @	@ @
Tema	@ @ @	@ @
Maintenance	@ @ @	@ @ @
<div>Keterangan:</div> <div>Fungsional : Pola lantai mampu mendukung arah sirkulasi tujuan pengguna</div> <div>Fleksibilitas : Pola lantai mampu menuntun pengguna untuk menemukan arah dan tujuan objek.</div> <div>Tema : Pola lantai menunjukkan tema dan konsep perancangan.</div> <div>Maintenance : Pola lantai yang ideal mudah dalam perawatannya.</div>		



Tabel 34 : Analisis Desain Dinding ruang *Merchandise*

Alternatif Desain Dinding		
<p>Alternatif 1</p>    <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Semi partisi dari kayu teh <i>unfinished</i> Batu hitam ijen 		<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Material kayu teh <i>unfinished</i> yang ditata dengan pengulangan sebagai partisi ruang dan sekaligus elem dekoratif . Material Batu hitam ijen terkesan natural dan mempunyai karakter jujur , apa adanya.
<p>Alternatif 2</p>   <p>Material :</p> <p>Batu hitam ijen</p>		<p>Dasar Pertimbangan:.</p> <p>Material batu hitam ijen terkesan natural dan mempunyai karakter yang kuat.</p>
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1(Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@ @
Fleksibilitas	@@ @	@ @
Tema	@@ @	@ @
<i>Maintenance</i>	@ @	@ @ @
<p>Keterangan :</p> <p>Fungsional : Dinding mapu berfungsi sebagai penyekat ruang, pembeda sifat, dan penyanggga struktur bangunan.</p> <p>Fleksibelitas : Dinding mampu memberi kesan luas, lega,.</p> <p>Tema : Dinding mampu menunjukkan tema dan konsep perancangan.</p> <p><i>Maintenance</i> : Dinding yang ideal mudah dalam perawatannya</p>		

Tabel 35 : Analisis Desain *Ceiling* Pada Ruang *Merchandise*

Alternatif Desain <i>Ceiling</i>		
<div>Alternatif 1</div> <div></div> <div>Material : Kalsi Board</div>	<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div><div>a. Perbedaan material <i>ceiling</i> membedakan sifat ruang.</div><div>b. Kalsi board tahan air, tahan bakar, dan tahan lama.</div><div>c. Pemasangan kalsi board membutuhkan ketelitian.</div><div>d. Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.</div></div>	
<div>Alternatif 2</div> <div></div> <div>Material : Gypsum Board</div>	<div>Dasar Pertimbangan:</div> <div><div>a. Perbedaan material <i>ceiling</i> membedakan sifat ruang.</div><div>b. Gypsum board mudah pemasangan, bervariasi tetapi tidak tahan bakar dan tidak tahan air.</div><div>c. Penempatan titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.</div></div>	
Indikator Penilaian Desain <i>Ceiling</i>		
Indikator	Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@@
Fleksibilitas	@@@	@@
Tema	@@@	@@
Maintenance	@@@	@@@
<div>Keterangan:</div> <div><div>Fungsional</div><div>: penempatan Titik-titik lampu yang sesuai mampu memberikan penerangan yang cukup pada ruangan.</div></div> <div><div>Fleksibelitas</div><div>: penempatan Drop ceiling yang terukur mudah digunakan pada setiap ruang yang luas</div></div> <div><div>Tema</div><div>: kesesuaian bahan dan material dengan tema <i>rustic</i>.</div></div> <div><div>Maintenance</div><div>: Pemasangan ceiling dan bentuk yang tepat mempermudah dalam perawatan.</div></div>		

Tabel 36 : Analisis Unsur Pengisi Ruang *Merchandise*

Ruang	Alternatif I	Alternatif II
<i>Merchandise</i>	<p>Rak pajang</p>  <p>Bahan : kayu pinus Finishing : Woca bees' wax Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Penggunaan bahan yang ramah lingkungan. mudah diproduksi Tampilan alami, jujur, apa adanya. 	<p>Rak pajang</p>  <p>Bahan : metal Finishing : - Ukuran: 50 x 45x 85 cm Dasar pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Finishing bahan kurang mendukung tema <i>Rustic</i> Bentuk terlalu dinamis terlihat kurang nyaman Kesan fisual terlalu elegan

11. Pengkondisian Ruang

Pengkondisian suatu ruang meliputi 3 hal yaitu pencahayaan. Penghawaan, dan akustik. Ketiga hal ini berfungsi untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan pelaku atau pengguna ruangan untuk melakukan kegiatan di dalam ruangan tersebut.

a. Pencahayaan

Pencahayaan alami pada perancangan di obyek wisata dimanfaatkan secara maksimal dengan cara membuat bukaan aliran udara dan cahaya agar bisa masuk ke dalam ruang seperti pembuatan ventilasi, jendela dan pintu. Pada perancangan interior tersebut pencahayaan dan penghawaan dibagi dua kriteria, yakni alam dan buatan. Apapun sumbernya pencahayaan yang baik akan

memberikan kenyamanan bagi penggunanya. Pencahayaan yang baik dapat dinilai dari:

- 1) Tidak menyebabkan kelelahan pada mata
- 2) Tidak banyak membuang sinar dengan percuma (efisien), sesuai kebutuhan.
- 3) Sesuai dengan ruang tersebut dan suasana yang diciptakan.³⁶






Pencahayaan di perancangan interior Wisma Ken Tea mempunyai konsep terbuka sehingga saat siang hari cahaya matahari dapat bebas masuk dalam ruangan melalui bukaan jendela kaca maupun secara langsung. Sistem Pencahayaan buatan digunakan dalam malam hari, dengan lampu yang juga mendukung suasana dan pencitraan ruang. Agar mendapat pencahayaan yang optimal maka harus disesuaikan dengan kebutuhan secara aktifitas yang dilakukan oleh suatu ruang. Setiap ruang memiliki kegiatan dan fungsi ruang yang berbeda oleh karena itu memiliki kebutuhan pencahayaan dan jenis lampu yang berbeda di tipe ruang. Hal tersebut harus diperhatikan untuk mendapatkan pencahayaan yang optimal.

i. *Lobby*

Lobby membutuhkan pencahayaan yang dapat menerangi ruangan dengan baik, tidak melelahkan mata namun juga tetap terlihat estetik, warna dari cahaya lampu juga harus sesuai dengan unsur pembentuk ruang, sehingga tidak merubah warna.

³⁶ Pamudji suptandar, 1999, 224

Tabel 37: Pencahayaan buatan pada *Lobby*



No	Jenis lampu	Keterangan
Alternatif 1		
1	LED <i>Downlight</i> 12 W Warm white 	Lampu ini berfungsi sebagai <i>general lighting</i> di seluruh ruangan <i>Lobby</i> dan area sirkulasi untuk menerangi ruangan secara merata. Cahaya yang dihasilkan adalah kuning.
2	<i>Accent Lighting</i> LED <i>Spotlight Ceiling</i> 	Untuk menciptakan mood atau suasana <i>lobby</i> pada sudut tertentu, seperti pada hiasan dinding atau sudut tertentu yang membutuhkan efek tertentu yang dihasilkan adalah kuning.
3	<i>Hanging Lamp</i> 	<i>Lobby</i> menumbuhkan lampu dengan desain yang elegan, selain berfungsi sebagai lampu juga dapat berfungsi sebagai elemen estetis.
4	Lampu dinding 	Lampu sebagai aksen sekaligus memperkuat pencitraan suasana ruang.
5	Lampu Duduk 	Desain lampu yang merupakan ciri khas dari Wisma Ken Tea, fungsi untuk penerangan dan aksen dekoratif ruang
Alternatif 2		
1	<i>Fluorescent Lamp</i> (Lampu TL) 22 watt Warna putih Ex. Philips	Digunakan pada area resepsionis yang membutuhkan penerangan maksimal dan mendukung kegiatan cermat teliti.
2	Lampu pijar 5 watt warna kuning Ex. Philips.	Digunakan untuk mempertegas objek yang disinarnya. Penggunaan <i>spotlight</i> pada area lobby diarahkan pada backdrop resepsionis.
3	<i>Fluorescent Lamp</i> (Lampu TL) 22 watt Warna putih Ex. Philips	Tipe penerangan yang mampu menerangi keseluruhan ruang lobby.
4	<i>Hanging Lamp</i>	<i>Lobby</i> menumbuhkan lampu dengan desain yang elegan, selain berfungsi sebagai lampu juga dapat berfungsi sebagai elemen estetis.


Indikator Penilaian pencahayaan buatan <i>lobby</i>		
Indikator	Alternatif 1 (terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@ @ @	@ @
FLeksibilitas	@ @ @	@ @
Tema	@ @ @	@ @ @
<i>Maintenance</i>	@ @	@ @
Keterangan :		
Fungsional	:cahaya yang dimunculkan sumber cahaya mampu memberikan penerangan pada ruang dan aksentusi ruang.	
Tema	:cahaya yang dimunculkan mampu mendukung pencitraan suasana ruang	
<i>Maintenance</i>	: pemasangan lampu dan perawatan yang mudah dan tahan lama.	

ii. Ruang Restoran

Pencahayaan pada restoran merupakan pencahayaan yang dapat mendukung dan menerangi aktifitas makan minum pengunjung, serta adanya pencahayaan yang mendukung pencitraan suasana hangat yang dihadirkan di restoran tersebut.

Tabel 38 : Pencahayaan buatan pada *Restoran*





No	Jenis lampu	Keterangan
Alternatif 1		
1	LED <i>Downlight</i> 12 W Warm white 	Lampu ini berfungsi sebagai <i>general lighting</i> di seluruh ruangan <i>restoran</i> dan area sirkulasi untuk menerangi ruangan secara merata. Cahaya yang dihasilkan adalah kuning.
2	<i>Accent Lighting</i> LED <i>Spotlight Ceiling</i> 	Untuk menciptakan mood atau suasana restoran pada sudut tertentu, seperti pada hiasan dinding atau sudut tertentu yang membutuhkan efek tertentu yang dihasilkan adalah kuning.
3	<i>Indirect lighting</i> Lampu TL	<i>Indirect lighting</i> yang didesain di <i>ceiling</i> dengan cahaya lampu berwarna kuning, akan memberikan kesan estetik pada restoran.
4	<i>Hanging Lamp</i>	Restoran menumbuhkan lampu dengan desain yang elegan, selain berfungsi sebagai lampu juga dapat berfungsi sebagai elemen estetik.

5	Lampu Dinding 	Lampu sebagai aksen sekaligus memperkuat pencitraan suasana ruang.
Alternatif 2		
1	<i>Fluorescent Lamp</i> (Lampu TL) 22 watt Warna putih Ex. Philips	Tipe penerangan yang mampu menerangi keseluruhan ruang restoran dan merupakan sumber cahaya yang begitu besar.
2	Lampu pijar 5 watt warna kuning Ex. Philips.	Digunakan untuk mempertegas objek yang disinarnya. Penggunaan <i>spotlight</i> pada area restoran digunakan setiap area makan untuk merangsang nafsu makan.
3	Indirect lighting Lampu TL	<i>Indirect lighting</i> yang didesain di <i>ceiling</i> dengan cahaya lampu berwarna kuning, akan memberikan kesan estetik pada restoran.
4	Lampu Dinding	Lampu sebagai aksen sekaligus memperkuat pencitraan suasana ruang.
Indikator Penilaian pencahayaan buatan <i>restoran</i>		
Indikator	Alternatif 1 (terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@ @ @	@ @
FLeksibilitas	@ @ @	@ @
Tema	@ @ @	@ @ @
<i>Maintenance</i>	@ @	@ @
Keterangan :		
Fungsional	: cahaya yang dimunculkan sumber cahaya mampu memberikan penerangan pada ruang dan aksentuasi ruang.	
Tema	: cahaya yang dimunculkan mampu mendukung pencitraan suasana ruang	
<i>Maintenance</i>	: pemasangan lampu dan perawatan yang mudah dan tahan lama.	

iii. *Cafe*

Cafe merupakan tempat bercengkrama dan tempat berkumpul bagi para pengunjung, pengunjung banyak menggunakan waktunya untuk beraktifitas minum, makan ringan, dan berkumpul. Pencahayaan yang dihadirkan di *cafe* ini tentunya pencahayaan yang hangat, tidak membosankan, serta dapat membuat pengunjung betah untuk berlama-lama di *cafe* ini.

Tabel 39: Pencahayaan Buatan Pada *Cafe*



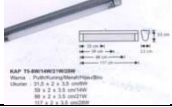
No	Jenis lampu	Keterangan
Alternatif 1		
1	LED <i>Downlight</i> 12 W Warm white 	Lampu ini berfungsi sebagai <i>general lighting</i> di seluruh ruangan <i>cafe</i> dan area sirkulasi untuk menerangi ruangan secara merata. Cahaya yang dihasilkan adalah kuning
2	<i>Accent Lighting</i> LED <i>Spotlight Ceiling</i> 	Untuk menciptakan mood atau suasana restoran pada sudut tertentu, seperti pada hiasan dinding atau sudut tertentu yang membutuhkan efek tertentu yang dihasilkan adalah kuning.
3	<i>Indirect lighting</i> Lampu TL	<i>Indirect lighting</i> yang didesain di <i>ceiling</i> dengan cahaya lampu berwarna kuning, akan memberikan kesan estetis pada restoran.
4	<i>Hanging Lamp</i> 	<i>Cafe</i> menumbuhkan lampu dengan desain yang elegan, selain berfungsi sebagai lampu juga dapat berfungsi sebagai elemen estetis.
5	Lampu Dinding 	Lampu sebagai aksesoris sekaligus memperkuat pencitraan suasana ruang.
Alternatif 2		
1	<i>Fluorescent Lamp</i> (Lampu TL) 22 watt Warna putih Ex. Philips	Tipe penerangan yang mampu menerangi keseluruhan ruang <i>cafe</i> dan merupakan sumber cahaya yang begitu besar.
2	Lampu pijar 5 watt warna kuning Ex. Philips.	Digunakan untuk mempertegas objek yang disinarnya. Penggunaan <i>Spotlight</i> pada area <i>cafe</i> digunakan setiap area makan untuk merangsang nafsu makan.
3	<i>Indirect lighting</i> Lampu TL	<i>Indirect lighting</i> yang didesain di <i>Ceiling</i> dengan cahaya lampu berwarna kuning, akan memberikan kesan estetis pada restoran.
4	<i>Hanging Lamp</i>	<i>Cafe</i> menumbuhkan lampu dengan desain yang elegan, selain berfungsi sebagai lampu juga dapat berfungsi sebagai elemen estetis.
Indikator Penilaian pencahayaan buatan <i>Cafe</i>		
Indikator	Alternatif 1 (terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@ @
Flexibilitas	@@@	@ @
Tema	@@@	@ @ @
<i>Maintenance</i>	@ @	@ @


Keterangan :	
Fungsional	: cahaya yang dimunculkan sumber cahaya mampu memberikan penerangan pada ruang dan aksentuasi ruang.
Tema ruang	: cahaya yang dimunculkan mampu mendukung pencitraan suasana ruang
Maintenance	: pemasangan lampu dan perawatan yang mudah dan tahan lama.

iv. Penginapan (*Villa*)

Penginapan (*Villa*) merupakan tempat untuk aktifitas beristirahat bagi para pengunjung, Suasana yang nyaman serta pencahayaan yang mendukung sangat diperlukan pada area ini. Dengan pencahayaan yang statis dan tidak terlalu cerah atau mencolok dapat mendukung fungsi dari ruang ini.

Tabel 40: Pencahayaan Buatan Pada Penginapan


No	Jenis lampu	Keterangan
Alternatif 1		
1	LED Downlight 12 W Warm white 	Lampu ini berfungsi sebagai <i>general lighting</i> di seluruh ruangan <i>Lobby</i> dan area sirkulasi untuk menerangi ruang secara merata. Cahaya yang dihasilkan adalah kuning.
2	Accent Lighting LED Spotlight Ceiling 	Untuk menciptakan mood atau suasana <i>Lobby</i> pada sudut tertentu, seperti pada hiasan dinding atau sudut tertentu yang membutuhkan efek tertentu yang dihasilkan adalah kuning.
3	Indirect laighting Lampu TL 	<i>Indirect lighting</i> yang didesain di <i>Ceiling</i> dengan cahaya lampu berwarna putih, akan memberikan kesan estetis pada penginapan.
3	Wall Whaser	Lampu dinding ditempatkan di beberapa sudut ruang untuk meningkatkan suasana ruang
Alternatif 2		
1	Fluorescent Lamp (Lampu TL) 22 watt Warna putih Ex. Philips	Tipe penerangan yang mampu menerangi keseluruhan ruang penginapan dan merupakan sumber cahaya yang begitu besar.
2	Lampu pijar 5 watt warna kuning Ex. Philips.	Digunakan untuk mempertegas objek yang disinarnya. Penggunaan <i>Spotlight</i> pada area ruang tamu.



3	Indirect laighting Lampu TL	<i>Indirect lighting</i> yang didesain di <i>ceiling</i> dengan cahaya lampu berwarna kuning, akan memberikan kesan estetik pada kamar penginapan
4	<i>Hanging Lamp</i> 	<i>Cafe</i> menumbuhkan lampu dengan desain yang elegan, selain berfungsi sebagai lampu juga dapat berfungsi sebagai elemen estetik.
Indikator Penilaian Pencahayaan Buatan <i>Penginapan</i>		
Indikator	Alternatif 1 (terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@ @ @	@ @
FLeksibelitas	@ @ @	@ @
Tema	@ @ @	@ @ @
<i>Maintenance</i>	@ @	@ @
Keterangan :		
Fungsional	:cahaya yang dimunculkan sumber cahaya mampu memberikan penerangan pada ruang dan aksentuasi ruang.	
Tema	:cahaya yang dimunculkan mampu mendukung pencitraan suasana ruang	
<i>Maintenance</i>	: pemasangan lampu dan perawatan yang mudah dan tahan lama.	

v. Ruang *Workshop*

Ruang *workshop* teh merupakan ruang yang disediakan untuk wadah kegiatan *workshop* meracik teh dengan cara tradisional. Fasilitas *workshop* tersebut disediakan bagi pengunjung yang ingin mempelajari cara dan metode meracik teh dengan cara tradisional. Pada ruang ini dibutuhkan pencahayaan yang ekstra karena merupakan tempat yang butuh ketelitian.

Tabel 41 : Pencahayaan buatan pada area *workshop*

No	Jenis lampu	Keterangan
Alternatif 1		
1	LED <i>Downlight</i> 12 W <i>Warm white</i> 	Lampu ini berfungsi sebagai <i>general lighting</i> di seluruh ruangan <i>Lobby</i> dan area sirkulasi untuk menerangi ruangan secara merata. Cahaya yang dihasilkan adalah <i>warm white</i> .
2	<i>Accent Lighting</i> LED <i>Spotlight Ceiling</i>	Untuk menciptakan mood atau suasana <i>Lobby</i> pada sudut tertentu, seperti pada hiasan dinding



		atau sudut tertentu yang membutuhkan efek tertentu yang dihasilkan adalah kuning.
3	<i>Indirect lighting</i> Lampu TL 	<i>Indirect lighting</i> yang didesain di <i>ceiling</i> dengan cahaya lampu berwarna putih, akan memberikan kesan estetik pada restoran.
4	Wall Washer	Lampu dinding ditempatkan di beberapa sudut ruang untuk meningkatkan suasana ruang
Alternatif 2		
1	<i>Fluorescent Lamp</i> (Lampu TL) 22 watt Warna putih Ex. Philips	Tipe penerangan yang mampu menerangi keseluruhan ruang <i>Workshop</i> dan merupakan sumber cahaya yang membantu kegiatan meracik teh.
2	<i>Indirect lighting</i> Lampu TL	<i>Indirect lighting</i> yang didesain di <i>Ceiling</i> dengan cahaya lampu berwarna kuning, akan memberikan kesan estetik pada ruang <i>Workshop</i> .
Indikator Penilaian pencahayaan buatan area Workshop		
Indikator	Alternatif 1 (terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@@
Flexibilitas	@@@	@@
Tema	@@@	@@@
Maintenance	@@	@@
Keterangan :		
Fungsional	:cahaya yang dimunculkan sumber cahaya mampu memberikan penerangan pada ruang dan aksentuasi pada ruang..	
Tema ruang	:cahaya yang dimunculkan mampu mendukung pencitraan suasana	
Maintenance	: pemasangan lampu dan perawatan yang mudah dan tahan lama.	

vi. Ruang Merchandise

Ruang *Merchandise* merupakan ruang yang menjadi wadah jual beli merchandise atau souvenir dari hasil perkebunan maupun produk asli PTPN XII. Ruang ini mewadahi aktifitas jual beli yang membutuhkan tatanan serta *display* produk yang baik, selain itu pada ruang ini dibutuhkan konsep yang baik agar dapat menarik pengunjung untuk masuk dan membeli barang yang

diperdagangkan. Sehingga membutuhkan pencahayaan yang dapat mendukung suasana dan menambah daya tarik pembeli.

Tabel 42 : Pencahayaan buatan pada *Merchandise*

No	Jenis lampu	Keterangan
Alternatif 1		
1	LED <i>Downlight</i> 12 W Warm white 	Lampu ini berfungsi sebagai <i>general lighting</i> di seluruh ruangan <i>Merchandise</i> dan area sirkulasi untuk menerangi ruangan secara merata. Cahaya yang dihasilkan adalah <i>warm white</i> . Cahaya ini dapat membantu tampilan dari display untuk menarik pembeli.
2	<i>Accent Lighting</i> LED <i>Spotlight Ceiling</i> 	Untuk menciptakan mood atau suasana <i>Merchandise</i> pada sudut tertentu, seperti pada hiasan dinding atau sudut tertentu yang membutuhkan efek tertentu yang dihasilkan adalah kuning.
Alternatif 2		
1	<i>Fluorescent Lamp</i> (Lampu TL) 22 watt Warna putih Ex. Philips	Tipe penerangan yang mampu menerangi keseluruhan ruang <i>Merchandise</i> dan merupakan sumber cahaya yang membantu kegiatan meracik teh.
2	Indirect lighting Lampu TL	<i>Indirect lighting</i> yang didesain di <i>ceiling</i> dengan cahaya lampu berwarna kuning, akan memberikan kesan estetik pada ruang <i>merchandise</i> .
Indikator Penilaian pencahayaan buatan area <i>Merchandise</i>		
Indikator	Alternatif 1 (terpilih)	Alternatif 2
Fungsional	@@@	@@
Fleksibilitas	@@@	@@
Tema	@@@	@@@
<i>Maintenance</i>	@@	@@
Keterangan :		
Fungsional	:cahaya yang dimunculkan sumber cahaya mampu memberikan penerangan pada ruang dan aksentuasi ruang.	
Tema	:cahaya yang dimunculkan mampu mendukung pencitraan suasana ruang	
<i>Maintenance</i>	: pemasangan lampu dan perawatan yang mudah dan tahan lama.	

b. Penghawaan

Kenyamanan dalam suatu ruang tergantung pada kebudayaan dan adat istiadat masing-masing manusia, terutama iklim dan kelembaban, bau dan pencemaran udara, radiasi alam dan radiasi buatan, bahan bangunan, bentuk dan struktur bangunan, serta warna dan pencahayaan³⁷. Alam terbuka dikawasan wisata yang masih asri dengan pemandangan nuansa alam dan kehidupan masyarakat pedesaan menjadi pendukung tersendiri pada obyek wisata tersebut. Udara sejuk, terik matahari terlihat dibalik dedaunan dan pepohonan menjadikan suasana alam terasa berkesan bagi pengunjung.

Penghawaan dibagi menjadi dua, yaitu:³⁸

1) Penghawaan Alami (*Natural Thermal*)

Penghawaan alami adalah sistem penghawaan yang menggunakan udara alam sebagai sumber penghawaan. Sifat dari penghawaan alami adalah permanen, karena udara yang dihasilkan oleh alam tidak pernah habis. Untuk Penghawaan alami ini biasanya melalui bukaan jendela, pintu, ventilasi dan bukaan bukaan lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan penghawaan yang diperoleh dari alam.

2) Penghawaan Buatan (*Artificial Thermal*)

Penghawaan buatan adalah sistem penghawaan yang menggunakan udara buatan. Sifat dari penghawaan buatan hanya sementara tidak dapat digunakan untuk selamanya, tetapi penggunaan

³⁷Heinz Frick dan Try Hesti Mulyani, *Arsitektur Ekologis*, Kanisius, Yogyakarta: 2006, hal. 41.

³⁸ Dwi Aris Setiawan, *Perancangan Interior Tourism Center Surakarta*, Karya Tugas Akhir untuk mencapai gelar S-1 pada Institut Seni Indonesia Surakarta, (Surakarta: ISI),2008, Hal. 132-133.

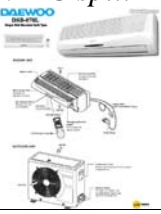
penghawaan buatan dapat diatur atau disesuaikan sesuai kebutuhan. Untuk penghawaan buatan biasanya menggunakan AC (*Air Conditional*) dan kipas angin (*Fan*).

Pada perancangan Wisma Ken Tea banyak menggunakan penghawaan alami, dengan sistem bukaan ruang dan jendela sehingga atmosfer perkebunan teh dapat dirasakan setiap pengunjung. Dalam perancangan ini sistem penghawaan buatan seperti penggunaan AC sangat diminimalisir dikarenakan udara di sekitar bangunan sudah sejuk.

Berdasarkan beberapa literatur di atas, maka perencanaan penghawaan pada perancangan Interior Wisma Ken Tea agar dapat mendukung fungsi masing-masing ruang dibutuhkan penghawaan sebagai berikut:

Tabel 43 : Penghawaan buatan Wisma Ken Tea

No	Ruang	Jenis penghawaan	Dasar Pertimbangan
1	<i>Lobby</i>	Alami dengan menggunakan jendela Hidup	Area <i>Lobby</i> termasuk dalam ruang yang cukup besar dengan jendela hidup dan bukaan yang luas. <i>Lobby</i> terletak di depan yang berhubungan dengan teras dan halaman yang luas. Jendela hidup di depan berhubungan langsung dengan teras, sementara dikelilingi tanaman sebagai pelindung ruang dari debu dan sekaligus sebagai sumber oksigen.
2	Ruang Restoran	Alami dengan ruang terbuka pada suatu sisi	Memanfaatkan udara pegunungan yang masih bersih dan alami, atmosfer dalam restoran menyatu dengan alam sekitar, sirkulasi udara yang bebas keluar masuk membuat ruang terasa sejuk.
3	Ruang <i>Cafe</i>	Alami dengan memanfaatkan jendela hidup dan jasi	Memanfaatkan bukaan pada <i>Ceiling</i> , penggunaan jendela dan ventilasi, sehingga memaksimalkan penghawaan alami.
4	Ruang <i>Workshop</i>	Alami	Memaksimalkan udara yang masih bersih pada pegunungan.

5	Penginapan	a. Alami dengan menggunakan jendela Hidup b. AC <i>split</i> 	Ada beberapa ruang pada penginapan yang minim sekali bukaan sehingga memerlukan penghawaan buatan untuk menyesuaikan udara pada saat malam hari yang dingin terutama pada kamar penginapan.
6	Ruang Soufenir	Alami dengan menggunakan	Memaksimalkan udara yang masih bersih pada pegunungan.

Pada perancangan Wisma Ken Tea banyak menggunakan penghawaan alami, dengan sistem bukaan ruang dan jendela sehingga atmosfer perkebunan teh dapat dirasakan setiap pengunjung. Dalam perancangan ini sistem penghawaan buatan seperti penggunaan AC sangat diminimalisir dikarenakan udara di sekitar bangunan sudah sejuk.

a. Sistem Akustika

Suara adalah bentuk energi kinetik yang disebabkan oleh vibrasi. Aliran gelombang yang dihasilkan merambat keluar dengan lintasan bentuk bola dari sumber suara sampai gelombang tersebut membentur penghalang atau permukaan dalam jalurnya. Material-material yang keras, padat, dan kaku memantulkan suara sedangkan material lunak, berpori, lenting menyerap dan melepas energi suara. Perancang interior harus memahami bagaimana pemilihan dan perletakan material-material pemantul dan penyerap suara dapat mempengaruhi kualitas akustik suatu ruang.

Suara-suara yang tidak dikehendaki yang timbul dari luar ruang dapat dikendalikan dalam tiga cara. Pertama, dikendalikan dengan mengisolasi suara tersebut pada sumbernya. Kedua, dengan mengatur denah bangunan sedemikian rupa sehingga daerah yang menimbulkan suara bising diletakkan sejauh mungkin dari daerah yang tenang. Ketiga, dengan menghilangkan kemungkinan jalur rambatan suaranya melalui udara atau melalui struktur bangunan di mana suara bising dapat bergerak dari sumbernya ke dalam ruang. Suara dapat menembus jalur udara yang bersih, bahkan celah yang paling sempit disekitar daun pintu, jendela dan outlet listrik. Secara hati-hati menutup semua lubang-lubang ini dapat membantu mencegah suara yang merambat melalui struktur³⁹.

Wisma Ken Tea merupakan sarana rekreasi dengan tujuan refresing yang mempunyai tuntutan ketenangan, keheningan, dan dominasi suara-suara alami seperti suara hembusan angin, kicauan burung, gemercik air dan lain-lain. Bangunan ini didominasi dengan material yang menyerap suara seperti kayu. Pemilihan lokasi yang berada di tengah perkebunan meminimalisir noise atau kebisingan dari kendaraan bermotor maupun suara mesin pabrik. Secara garis besar Wisma Ken Tea menghadirkan suasana alami pegunungan dengan suara-suara alami dari alam perkebunan teh.

b. Sistem Keamanan

Perancangan interior Wisma Ken Tea memiliki luas bangunan 4000 m² sehingga perlu sistem keamanan antara lain:

³⁹Francis D. K. Ching: 1996, hal. 308-309.

- a. Satpam (*Security*)
- b. CCTV
- c. Alat pengunci
- d. Tanda Bahaya *Alarm*
- e. Pengaman terhadap bahaya kebakaran

Bahaya kebakaran secara mekanis dilakukan dengan alat pengontrol kebakaran, yaitu:

- a. *Fire Alarm*, yaitu alarm kebakaran otomatis yang akan berbunyi secara otomatis jika ada api atau temperatur mencapai suhu 135°C sampai 160°C . *Fire alarm* digunakan pada area *lounge* atau tunggu dan area *Lobby*.
- b. *Smoke Detector*, yaitu alat deteksi asap yang di letakkan pada tempat dan jarak tertentu. Alat ini bekerja pada suhu 70° . *Smoke detector* digunakan pada ruang *Lobby*, *cafe*, restoran, dapur, mercandhise. Khusus untuk ruang dapur alat ini bekerja diatas suhu 100°C .
- c. *Automatic Sprinkler*, yaitu pemadam kebakaran dalam satu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram. Alat tersebut digunakan pada ruang *Lobby*, dapur, *cafe* dan restoran.
- d. *Fire hydrant*, yaitu sistem yang menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 meter yang diletakkan dalam kotak dengan penutup di tempat strategis. *Fire hydrant* diletakkan pada area *lounge* dan area pengelola.

12. Alternatif *Lay Out*

Perancangan *lay out* berpengaruh pada sirkulasi, tidak membingungkan bagi penggunan saat berada dalam ruang, dan menentukan ruang gerak saat beraktifitas. Penataan letak *furniture* diperlukan dalam perancangan dan penataan *lay out* untuk menentukan sirkulasi dalam sebuah bangunan, sehingga tidak menghambat lalu lintas manusia dan memudahkan pengunjung bergerak dari bagian satu ke bagian yang lain. Perancangan *lay out* terdapat beberapa pertimbangan antara lain:

- a. Penentuan daerah aktifitas, yaitu daerah aktif dan pasif.
- b. Bentuk kegiatan.
- c. Ukuran gerak membutuhkan ruang/jarak yang dibutuhkan oleh sikap/gerak/kegiatan manusia⁴⁰.

Dasar pertimbangan dalam penentuan *lay out* Wisma Ken Tea adalah:

- a. Pengelompokan berdasarkan sifat bangunan, pola kegiatan, fungsi dan fisik bangunan.
- b. Penyesuaian dengan tema.
- c. Bentuk *lay out* berdasarkan fungsi dan kegiatan

⁴⁰Ken Sunarko, *merancang interior 1*; Dalam Hapsari Sakuntala Putri: 2009, hal. 101.

Tabel 44 : Kriteria Penilaian Alternatif *Lay Out* Wisma Ken Tea

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	@ @ @	@ @
Fleksibilitas	@ @	@ @
Tema	@ @ @	@ @
<i>Maintenance</i>	@ @	@ @

Fungsional : Setiap ruang bisa mewadahi fungsi dari setiap ruang berdasarkan aktifitas pengunjung.

Fleksibilitas : Organisasi ruang dengan tujuan memberikan kemudahan bagi penggunaanya. Berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan.

Kenyamanan : Penempatan ruang yang menyesuaikan fungsi memberikan kenyamanan pengguna.

Keamanan : Faktor penting menyangkut keselamatan pengguna.

Unity : Penempatan dan pembagian ruang sesuai fungsi, memperhatikan kesatuan bentuk ruang, sehingga bentuknya tidak terpisahkan dengan yang lainnya namun menjadi satu kesatuan bangunan Wisma Ken Tea.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Perancangan Wisma Ken Tea sebagai sarana agro wisata Kabupaten Blitar merupakan wadah bagi wisatawan maupun pengunjung agro wisata perkebunan teh Sirah Kencong untuk menikmati kekayaan alam pegunungan. Wisma Ken Tea menyediakan area penginapan untuk pengunjung yang ingin bermalam dan merasakan suasana perkebunan teh dengan segarnya udara pegunungan yang dingin. Wisma Ken Tea menyediakan fasilitas kamar penginapan, Restoran, indoor dan outdoor *cafe* yang dilengkapi area *merchandise*, serta area *workshop* meracik teh secara tradisional. Adanya fasilitas *workshop* meracik teh, diharapkan dapat memudahkan pengunjung untuk lebih mengetahui tentang seluk beluk dunia teh.

Perancangan Wisma Ken tea tujuan perancangan yaitu menghasilkan desain karakter *rustic*, “jujur” dan terkesan apa adanya untuk mendukung nuansa alami dari perkebunan teh. Pemanfaatan sumber daya alam/material lokal yaitu berupa penggunaan akar teh untuk meja, keranjang serta capping pemetik teh untuk elemen dekorasi. Penggunaan material yang *unfinished* dan dipadu dengan pemilihan warna yang netral menciptakan dan menguatkan kesan apa adanya/natural. Dengan desain dan tema yang dirancang *rustic* dan menghadirkan suasana perkebunan yang didukung dengan pemanfaatan material asli perkebunan diharapkan dapat memunculkan kesan dan pengalaman tersendiri bagi pengunjung.

1. Definisi Perancangan Interior Wisma Ken Tea sebagai agro wisata Kabupaten Blitar

Perancangan Interior Wisma Ken Tea ialah suatu proses yang dimulai dari penemuan gagasan sebagai tujuan awal sampai dengan proses pengerjaan rancangan ruang dalam untuk mewujudkan wadah fasilitas restoran, cafe, dan penginapan. Perancangan Wisma Ken Tea memiliki pengertian bangunan tempat tinggal atau tempat istirahat sementara untuk wisatawan perkebunan teh Sirah Kencong. Wisma tersebut bersifat untuk umum. Wisma Ken Tea mengambil jenis bangunan dengan sebutan wisma yang secara garis besar tujuannya untuk membentuk suasana *hommy* (suasana rumahan) untuk menarik wisatawan, dan didukung dengan fasilitas yang bersifat rekreasi untuk wisatawan.

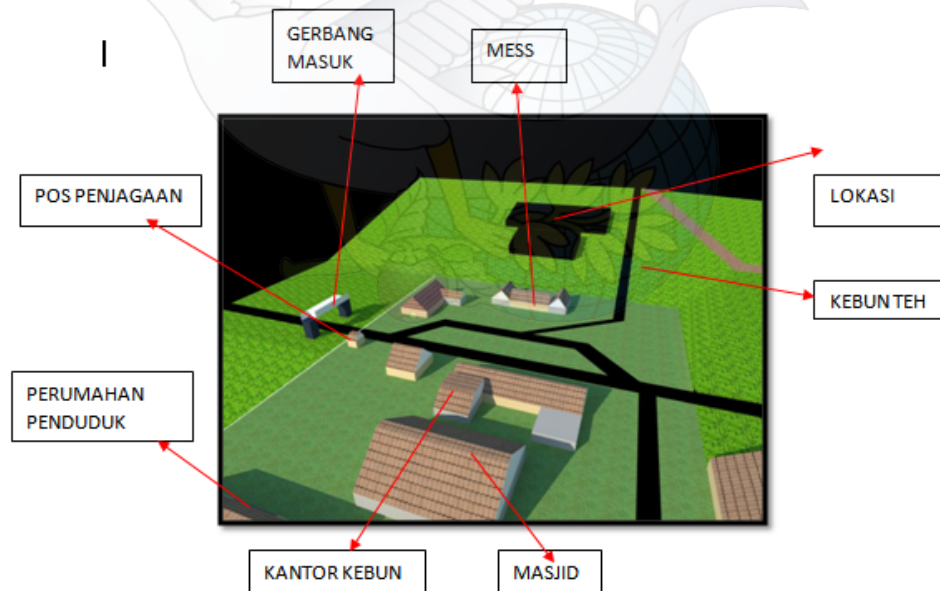
Bangunan Wisma Ken Tea ini menjadi pelengkap dari berbagai fasilitas yang ada di Agrowista Sirah Kencong. Karakter obyek Wisma Ken Tea yang utama adalah mengedepankan suasana alam pegunungan serta penciptaan suasana berkarakter *hommey*, berwisata seperti di rumah sendiri dengan menampilkan gaya *rustic*. Bangunan ini diupayakan untuk meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan. Lahan yang digunakan adalah lahan tidak produktif untuk perkebunan teh yaitu lahan kosong yang berada di tengah perkebunan. Wisma Ken Tea memanfaatkan alam apa adanya, material bangunan didominasi dengan bahan alami dengan tema *Rustic*.

2. Site Plan Wisma Ken Tea

Perancangan Wisma Ken Tea berada di Dukuh Sirah Kencong, yang berada di Desa Ngadirenggo Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar, tepatnya 35

km ke arah timur Kota Blitar. Sirah Kencong merupakan wilayah milik PTPN XII yang memiliki produk teh hitam yang dinamakan Ken Tea. Area Perancangan Wisma Ken Tea memiliki potensi karena berada di tengah-tengah perkebunan teh, letak yang strategis, yaitu dekat dengan pintu gerbang masuk wisata, pos keamanan, lokasi memiliki akses langsung ke Desa, sehingga wisatawan dapat bersosialisasi langsung dengan warga sekitar.

Posisi lokasi di daerah yang lebih tinggi dari pemukiman penduduk, dan dikelilingi oleh kebun teh, sehingga pengunjung dapat menikmati pemandangan pegunungan dengan leluasa. Sajian suguhan pemandangan perkebunan teh dengan aktivitas pemetik teh menjadi view utama bagi wisatawan.



Gambar 31 : Lokasi wisma *dilihat dari perumahan penduduk*



3. Desain

a. Unsur Pembentuk Ruang

i. Lobby

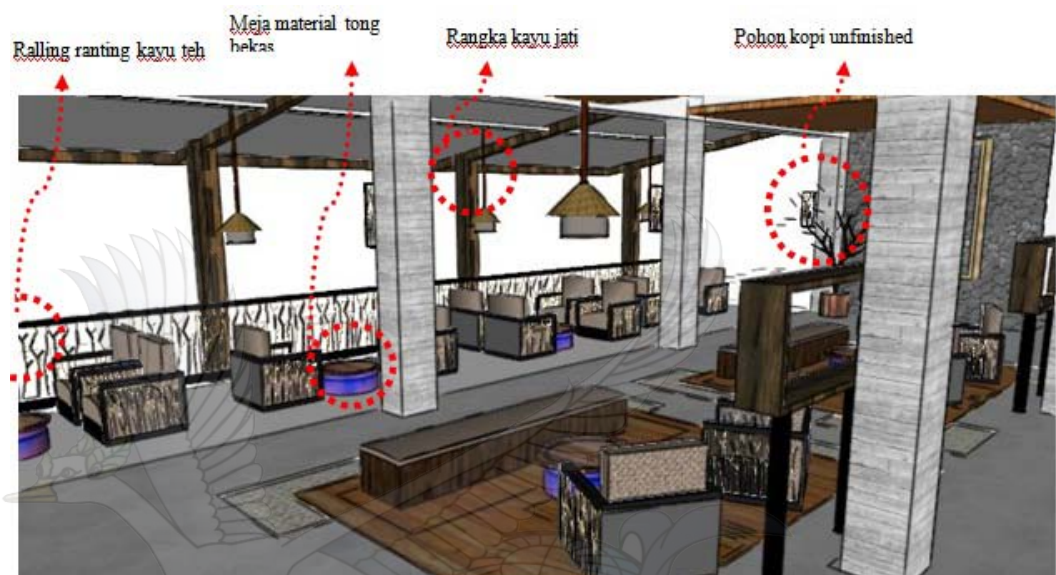


Gambar 33 : Area *lobby view indoor*

Ruang *lobby* merupakan ruang utama dikunjungi oleh setiap pengunjung, ruang ini mewakili tema suasana Wisma Ken Tea. Karakter material kaca tempered yang tembus pandang, dapat dimanfaatkan untuk pencahayaan matahari secara langsung serta menghadirkan suasana alam pegunungan yang alami ke dalam ruang *lobby*. Material partisi besi warna hitam dengan susunan potongan kayu teh yang disusun secara acak kesan tampilan yang jujur dan apa adanya. Railing (pagar) dari batang kayu teh unfinished, untuk menjaga keawetan dan kelapukan ditreatmen dengan Woca Oil untuk menampilkan kesan apa adanya.

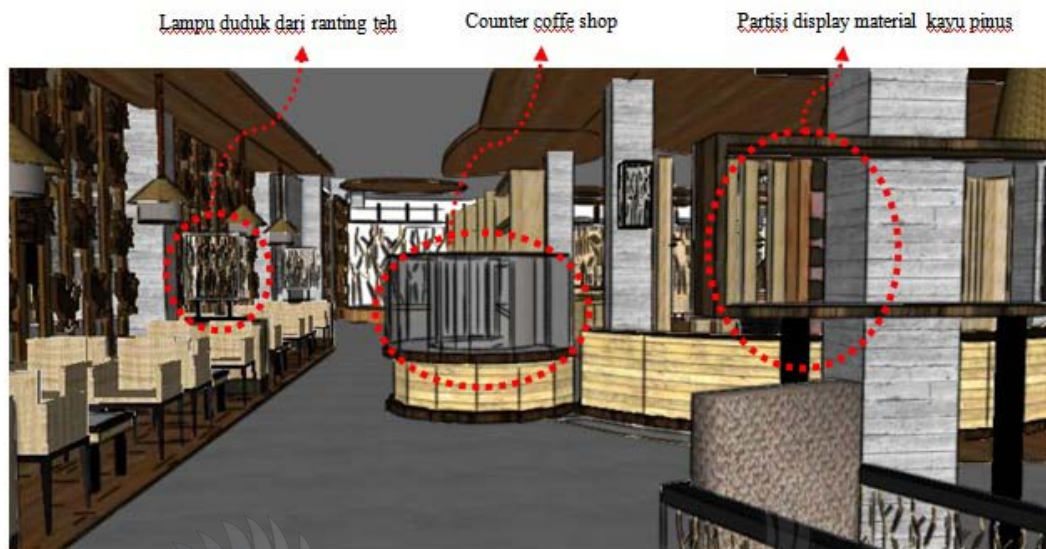
Asesoris yang mendukung tema *rustic* pada ruang *lobby* dengan mengaplikasikan lampu dinding yang berfungsi membantu pencahayaan pada ruang dan sekaligus sebagai elemen dekoratif. Lampu dinding terbuat dari

material besi dan ranting teh unfinished. Pemanfaatan material perkebunan salah satunya dengan penggunaan backdrop receptionis dari material plat besi bekas dengan *point of interest* logo Ken Tea menjadi identitas perkebunan sekaligus Wisma Ken Tea.



Gambar 34: Ruang *lobby view outdoor*

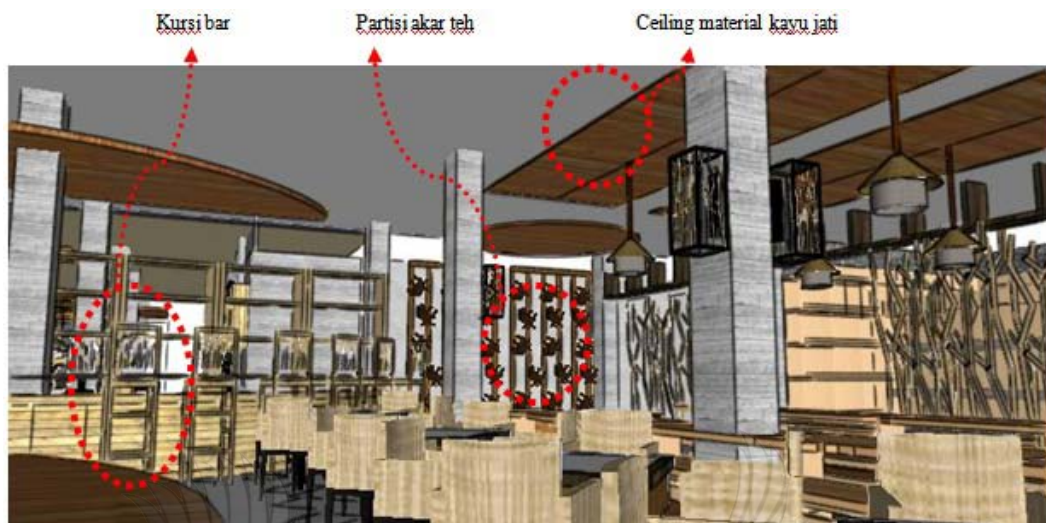
Ruang *lobby* memanfaatkan suasana alami pegunungan dengan bukaan langsung dengan material rangka kayu jati solid menjadi penopang atap ruang *outdoor*, untuk mencegah dari kelapukan maka membutuhkan *treatmen* yaitu Woca oil. Meja tamu menggunakan tong bekas dengan keadaan yang apa adanya mendukung tema *rustic*. Untuk menjaga *maintenance* dibutuhkan *treatmen* tertentu untuk menjaga kelayakan bahan ini agar tidak membahayakan pengunjung. Kursi tamu dengan material besi dan ranting teh, bahan tersebut dipilih karena awet, bentuk menarik, dan mendukung pemanfaatan alam pegunungan.



Gambar 35 : Ruang lobby indoor.

Pada salah satu ruang *lobby* juga terdapat *counter coffe shop* berbentuk lingkaran, untuk display kue, roti dan makanan ringan. Material terbuat dari kayu mahoni dan kaca karena untuk display kue atau makanan kecil dan tuntutan higienis. Pada area ini juga terdapat partisi pajang digunakan untuk memamerkan produk-produk hasil PTPN XII (Persero) yaitu teh dan kopi. Produk dikemas dengan toples-toples yang di tata untuk menarik pengunjung. Material partisi pajang ini adalah kayu jenis pinus yang unfinished agar tekstur kayu tetap terlihat apa adanya.

ii. Area *Cafe*

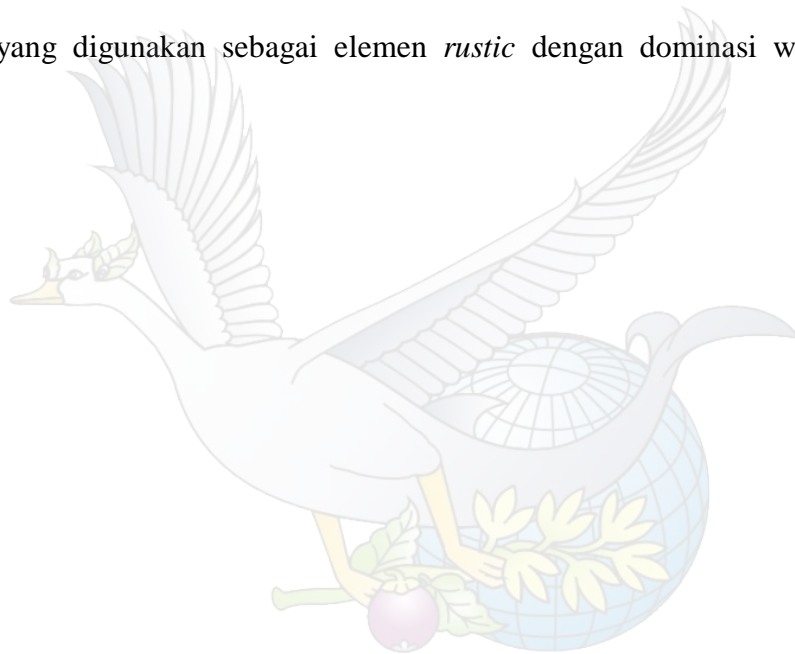


Gambar 36 : Area *Cafe*

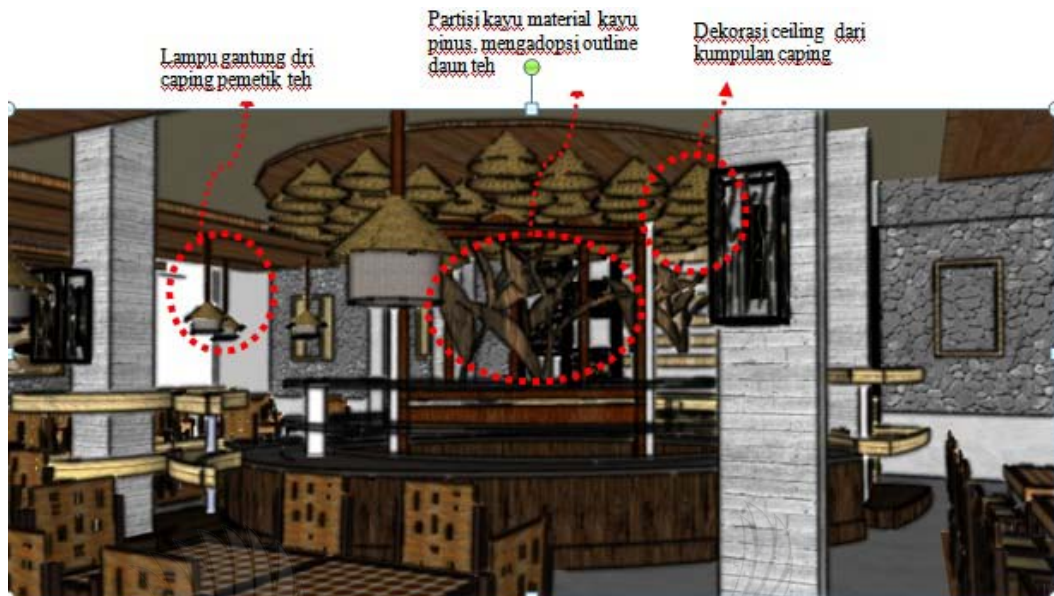
Ceilling pada ruang *cafe* menggunakan dua material yang berbeda, perbedaan material ceiling menunjukkan adanya perbedaan fungsi kegiatan. Plafon Kalsiboard yang *unfinished* adalah plafon utama. Plafon kayu adalah sebagai penanda fungsi area sirkulasi dan kegiatan, sehingga hanya di beberapa *spot* saja yang menggunakan aplikasi plafon kayu. Meja *cafe* yang didesain memanjang untuk menghadirkan kebersamaan dan menambah kedekatan, meja tersebut terbuat dari material kayu pinus dengan treatmen Woca bees' wax yang dapat menjaga keawetan dan kelapukan, serangan rayap, dan tahan air serta noda.

Partisi sebagai elemen dekoratif ruang *cafe* terbuat dari material kayu jati dengan aksen potongan akar teh yang sengaja didesain untuk memberikan tampilan alami pegunungan yang memanfaatkan bahan yang asli perkebunan. Kursi bar (*Barstool*) menggunakan ranting teh pada sandarannya. Material yang digunakan adalah kayu dengan *treatmen* woca oil sehingga tampak seolah-olah tidak *finishing* untuk memunculkan tampilan yang jujur dan apa adanya.

Pencahayaan pada ruang *cafe* salah satunya menggunakan lampu dinding yang berfungsi membantu pencahayaan pada ruang dan sekaligus sebagai elemen dekoratif, terbuat dari material besi dan ranting teh unfinished untuk tampilan jujur. Material lantai yang digunakan adalah material semen ekspos, aplikasi semen ekspos mempertegas karakter jujur apa adanya. Warna abu-abu memberikan kesan lapang, hening, dan dingin. Karakter tersebut, maka kesan hening, dan dingin dari warna abu-abu “dihangatkan” dengan material-material alam yang digunakan sebagai elemen *rustic* dengan dominasi warna coklat, hitam.

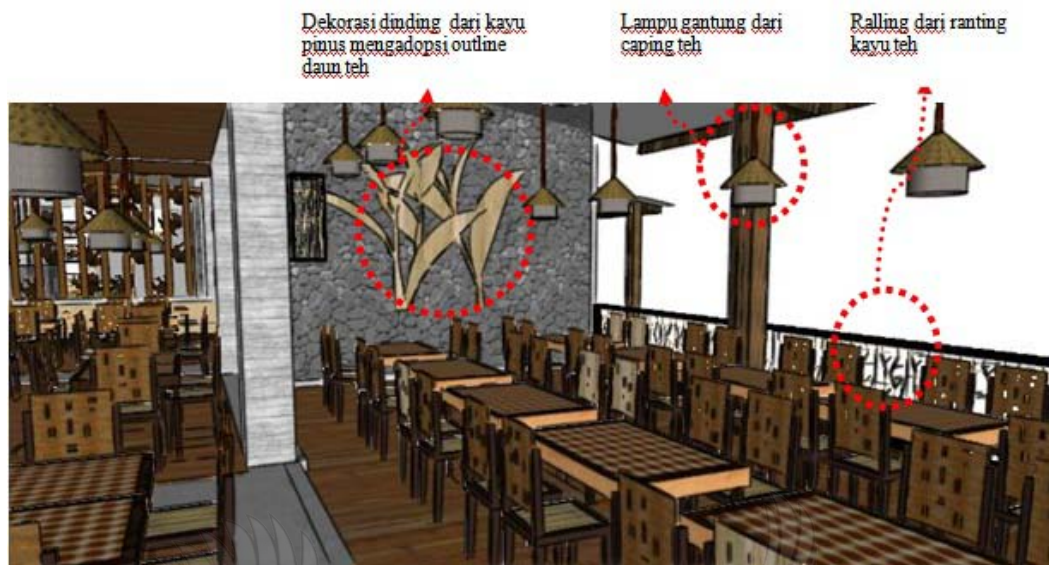


iii. Area restoran



Gambar 37 : Ruang restoran *view 1*

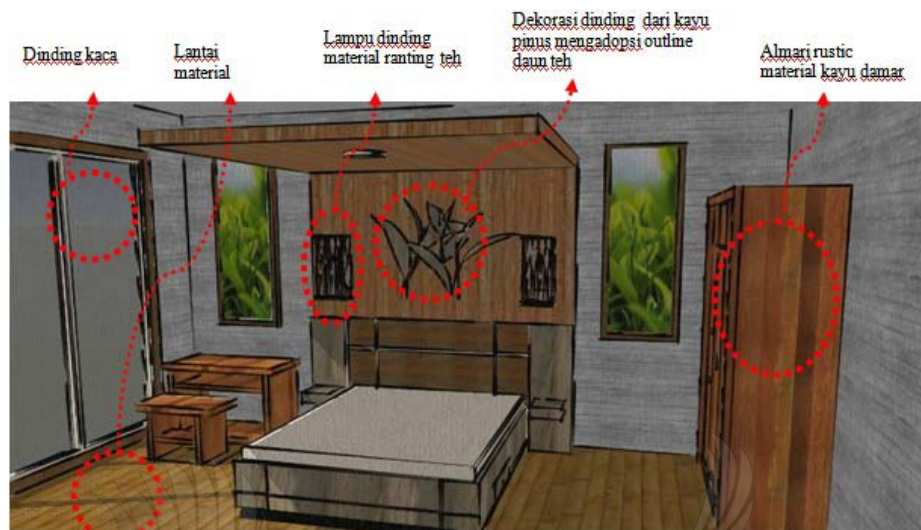
Dekorasi ceiling berupa susunan caping pemetik teh, area yang dipilih yaitu ruang restoran diatas meja prasmanan karena area tersebut merupakan pusat perhatian pengunjung. Caping pemetik teh ditata secara acak memberi kesan apa adanya. Sisi tengah restoran terdapat partisi yang terbuat dari material kayu pinus dengan kerangka besi. Pada partisi tersebut terdapat aksesoris kayu pinus dengan mengambil dari *outline* dari bentuk kumpulan daun teh. Kursi restoran menggunakan kayu pinus dengan treatment Woca bees' wax, menggunakan kayu pinus karena kayu pinus mengandung minyak sehingga tanpa difinishing pun tampilan tampak bagus.



Gambar 38 : Ruang restoran view 2

Partisi besi warna hitam dengan susunan potongan kayu teh yang disusun secara acak. Kesan jujur dan apa adanya terlihat dari ukuran yang berbeda tiap *frame* kotak pada partisi. *Point of interest* terdapat pada aksesoris kayu pinus dengan mengambil dari *outline* kumpulan daun teh. Ruang restoran dilengkapi dengan rak penyimpanan perlengkapan restoran seperti piring, gelas, sendok dan lain-lain dengan material dari kayu mahoni karena tahan akan air dan mudah perawatan.

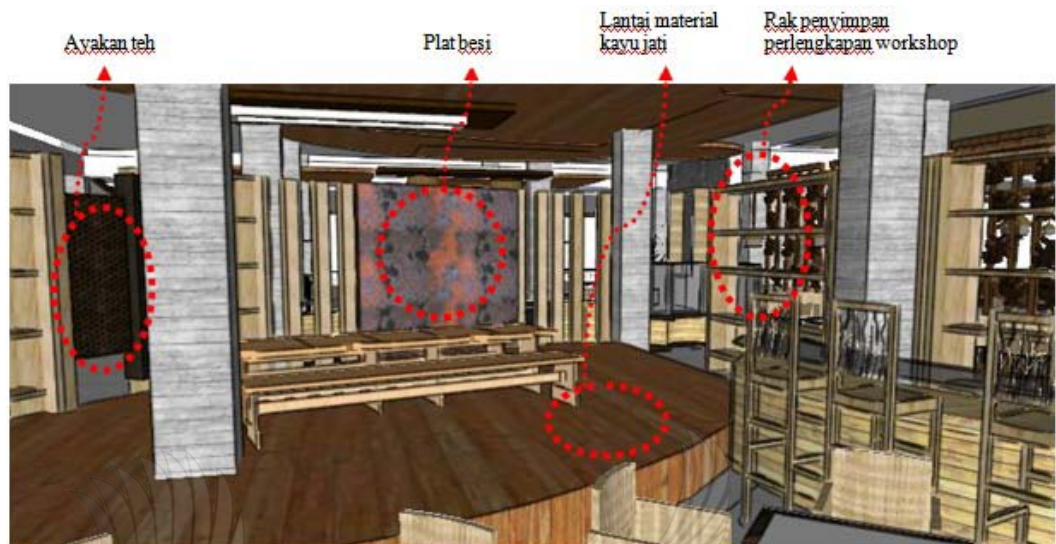
iv. Penginapan



Gambar 39: Ruang penginapan

Kamar penginapan menggunakan dinding kaca untuk pencahayaan alami selain itu juga view luar menjadi sajian tersendiri untuk para pengunjung untuk menghabiskan waktunya pada penginapan ini. Lampu dinding dengan material ranting tetap diaplikasikan pada ruang ini agar menjadi kesatuan dengan ruang lainnya. Penggunaan *drop ceiling* dari material kayu jati memberikan kesan hangat pada kamar penginapan ini, diperindah dengan aksesoris dari *outline* pucuk teh. Furniture almari dengan gaya *rustic* dihadirkan pada ruangan ini terbuat dari material kayu damar unfinished. Bed terbuat dari material kayu jati unfinished dengan bedcover berwarna putih, tampak kontras dengan material lainnya Lantai menggunakan papan kayu mahoni dengan treatment Woca oil untuk menjaga maintenance, serta memunculkan kesan hommy pada kamar penginapan.

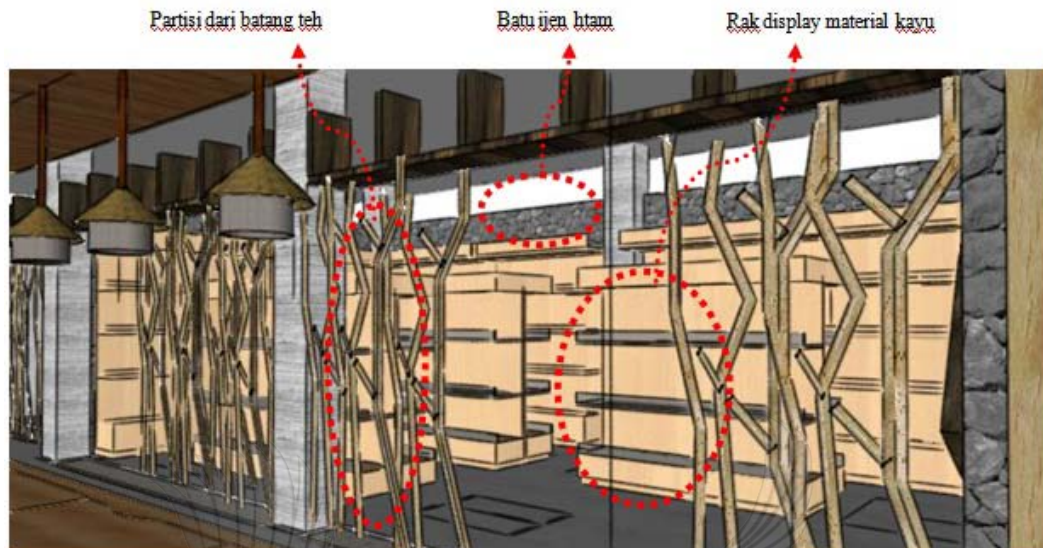
vi. Workshop



Gambar 40: Ruang workshop

Plat besi bekas pabrik digunakan untuk penyekat ruangan, penggunaan plat besi tersebut sengaja diekspos kesan karatnya sehingga memunculkan kesan *rustic* yang ingin dimunculkan dalam desain ini. Partisi besi bekas ayakan teh yang menjadi pembatas antara area *lobby* dan area workshop teh. Partisi besi ini merupakan material lokal dari PTPN XII (Persero), dengan warna apa adanya, berkarat sebagai warna dari besi semakin menguatkan kesan *rustic*. Furniture sengaja didesain berhadapan untuk menghadirkan cara bekerja para pemetik teh pada jaman dahulu dan keuntungan dari area yang saling berhadapan adalah banyaknya interaksi baik dari sesama pengunjung atau instruktur.

vii. Ruang *Merchandise*



Gambar 41: Ruang *merchandise*



Dinding pada area *merchandise* menggunakan material batu dari Gunung Ijen yang berwarna hitam pekat untuk memberikan kesan alami. Hal tersebut dimaksudkan agar tekstur dan warna batu tetap seperti asli dan apa adanya. Rak display ruang *merchandise* dari material kayu mahoni. Batang teh berasal dari pohon teh yang sudah berumur tua dan sudah tidak produktif lagi difungsikan sebagai penyekat ruangan untuk memperoleh tampilan alami, jujur dan apa adanya.

b. **Unsur pengisi ruang**

Berikut adalah tabel desain *furniture* Perancangan Interior Wisma Ken Tea.

Tabel 45 : Unsur pengisi ruang *lobby* Wisma Ken Tea



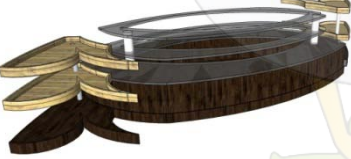
No	Unsur Pengisi ruang	Kelebihan	Kekurangan
1	<p>Meja <i>Receptionis</i></p>  <p>Bahan : kayu mahoni Finishing : Woca bees' Wax Ukuran: 120 x 300 x 80 cm</p>	<p>a) Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b) Karakter alami dan apa adanya.</p> <p>c) Material tahan rayap dan tahan kelembaban</p>	Bentuk agak rumit sehingga membutuhkan waktu lama untuk direalisasikan
2	<p>Kursi panjang ruang loby</p>  <p>Bahan : kayu pinus Finishing : unfinished Ukuran: 120 x 300 x 80 cm</p>	<p>a) Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b) Karakter alami.</p> <p>c) Material tahan rayap dan tahan kelembaban</p> <p>d) Kesan hangat mendukung suasana alam pegunungan.</p>	Furniture didesain untuk aktifitas duduk yang tidak lama, untuk menunggu
3	<p>Meja tamu</p>  <p>Bahan : Kayu mahoni Finishing : unfinished Ukuran: diameter 100 cm x tinggi 45 cm</p>	<p>a) Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b) Karakter dan kesan ramah lingkungan.</p> <p>c) Tampilan jujur dan apa adanya.</p>	Tidak dapat mewadahi pengguna dengan kapasitas yang banyak.
4	<p>Kursi Tamu</p>	<p>a) Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b) Kesan alami perkebunan.</p>	Bentuk rumit jadi butuh waktu lama untuk direalisasikan. teknis penggunaan ranting teh dan

	 <p>Bahan : kayu mahoni treatmen : Woca bees' Wax Ukuran: 80x 90 x120 cm</p>	<p>c) Bentuk ergonomis</p> <p>d)Memunculkan karakter jujur apa adanya dengan ranting teh.</p>	perawatan yang ekstra.
5	<p>Kursi coffe shop</p>  <p>Bahan : kayu mahoni treatmen: Woca bees' Wax Ukuran: 80x 90 x120 cm</p>	<p>a)Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b) Karakter dan kesan alami.</p> <p>c)Kesan hangat dengan warna cream.</p>	Membutuhkan perawatan yang baik untuk menjaga keawetan kayu.

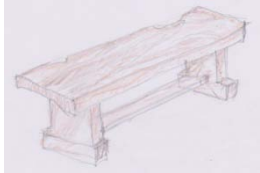
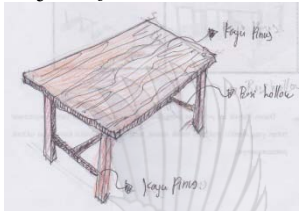
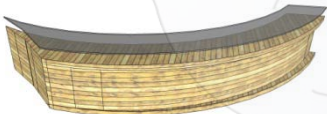

Tabel 46 : Unsur pengisi ruang Penginapan Wisma Ken Tea

No	Unsur pengisi ruang	kelebihan	kekeurangan
1	<p>Bed</p>  <p>Bahan : kayu jati Finishing : Woca bees' Wax Ukuran: 200 x 75x 85 cm</p>	<p>a)Material kayu jati memberi kesan hangat dan hommy.</p> <p>b)Tampilan jujur dan apaadanya.</p> <p>c)Pemakian material menimbulkan karakter alami.</p>	Butuh perawatan yang ekstra.
2	<p>Almari <i>Rustic</i></p>  <p>Bahan : kayu jati solid Finishing : Woca bees' Wax Ukuran: 200 x 200 x 70 cm</p>	<p>a)Bahan tahan lama.</p> <p>b)Tanpa difinishing visual tetap menarik.</p> <p>c) bukan merupakan bahan pabrikan</p>	Butuh perawatan yang ekstra.


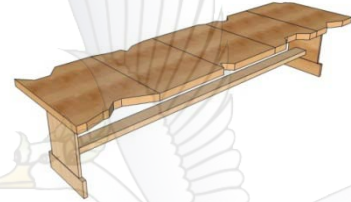
Tabel 47 : Unsur pengisi ruang Restoran Wisma Ken Tea

No	Unsur Pengisi ruang	Kelebihan	Kekurangan
1	<p>Meja</p>  <p>Bahan : kayu pinus treatmen: Woca bees' Wax Ukuran: 120 x100x 85 cm</p>	<p>a)Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b)Karakter alami dan apa adanya</p> <p>d)Material kuat, anti rayap dan anti lapuk.</p>	<p>butuh treatmen untuk menjaga keawetan bahan.</p>
2	<p>Kursi</p>  <p>Bahan : kayu pinus treatmen: Woca bees' Wax Ukuran: 45 x 50 x 85 cm</p>	<p>a)Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b)Karakter alami dan apa adanya</p> <p>c)Desain sederhana dengan tampilan jujur dan apa adanya.</p>	<p>Bentuk agak rumit jadi butuh waktu lama untuk direalisasikan terutama pada bagian sandaran.</p>
3	<p>Meja Prasmanan</p>  <p>Bahan : kayu pinus Finishing : unfinished Ukuran: 450 x 200x 120 cm</p>	<p>a)Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b) Tampilan alami, jujur apa adanya.</p> <p>c) Bentuk dari <i>outline</i> daun teh.</p> <p>d) Sesuai dengan fungsi sebagai meja prasmanan.</p>	<p>Visual bentuk agak rumit jadi butuh waktu lama untuk direalisasikan.</p>


Tabel 48 : Unsur pengisi ruang cafe Wisma Ken Tea

No	Unsur pengisi ruang	kelebihan	kekeurangan
1	 <p>Bahan : Kayu pinus Finishing : unfinish Ukuran: 150 x 50 x 50 cm</p>	<p>a)Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b) Material memberikan kesan hangat dan hommy .</p> <p>c)Material tahan lama</p>	Kesan berat dan susah untuk dipindahkan
2	 <p>Bahan : kayu pinus Finishing : unfinish Ukuran: 150x100x80 cm</p>	<p>a)Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b) Material memberikan kesan hangat dan hommy .</p> <p>c)Material tahan lama</p>	Kesan berat dan susah untuk dipindahkan
3	 <p>Bahan : kayu mahoni Finishing : Woca bees' Wax Ukuran: 420x70x110 cm</p>	<p>a)Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b) Material memberikan kesan hangat dan hommy .</p> <p>c)Material tahan lama</p> <p>d) Karakter bahan mewakili suasana alami pegunungan</p>	Kesan berat dan susah untuk dipindahkan
4	 <p>Bahan : kayu jati solid Finishing : unfinish Ukuran: 50 x 45 x 80 cm</p>	<p>a)Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b) Material memberikan kesan hangat dan hommy .</p> <p>c)Material tahan lama</p> <p>d) Karakter bahan mewakili suasana alami pegunungan</p>	Butuh perawatan yang ekstra untuk menjaga keawetan kayu.

Tabel 49: Unsur pengisi ruang workshop Wisma Ken Tea

No	Unsur pengisi ruang	kelebihan	kekeurangan
1	<p>Kursi Workshop</p>  <p>Bahan : Kayu pinus treatmen : Woca bees' Wax Ukuran: 50 x 1500x 50 cm</p>	<p>a)Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b)Karakter dan kesan alami, jujur.</p> <p>c)Desain sesuai dengan fungsi</p> <p>d)material tahan lama</p>	Kesan berat dan susah untuk dipindahkan
	<p>Meja Workshop</p>  <p>Bahan : Kayu pinus treatmen : Woca bees' Wax Ukuran: 120x 150 cm</p>	<p>a)Bahan tersedia di perkebunan.</p> <p>b)Karakter dan kesan alami, jujur.</p> <p>c)Desain sesuai dengan fungsi</p> <p>d)Material tahan lama</p>	Kesan berat dan susah untuk dipindahkan

Tabel 50 : Unsur pengisi ruang merchandise Wisma Ken Tea

No	Unsur pengisi ruang	kelebihan	kekeurangan
1	<p>Rak Soufenir</p>  <p>Bahan : kayu pinus Finishing : Woca bees' Wax Ukuran: 120 x 90x 200 cm</p>	<p>a)Sesuai fungsi yaitu untuk pajang produk</p> <p>b)Karakter bahan mewakili suasana alami pegunungan</p> <p>c)Tampilan jujur, apa adanya.</p>	Kesan berat dan susah untuk dipindahkan

4. Pengkondisian Ruang

a. Pencahayaan

1) lobby

Tabel 51 : Pencahayaan pada ruang Lobby

No	Nama	jenis	Kelebihan	kekuranagan
1	Pencahayaan alami	Jendela mati dan bukaan disisi selatan lobby.	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari pegunungan sehingga menghemt energi.	Penggunaan kaca pada siang hari menyebabkan silau dan panas.
2	Pencahayaan Buatan	LED Downlight 12 Watt Warm white Accent Lighting LED Spotlight <i>Ceiling</i> Hanging Lamp	a. Mampu menerangi keseluruhan ruang lobby dan merupakan sumber cahaya yang cukup besar. b. Penggunaan accent lighting untuk menambah ppencitraa suasana ruang. c. Penggunaan lampu jenis LED karena hasil pencahayaannya menyebar dan mampu menerangi ruang yang luas.	a. Warna keputihan cenderung tidak alami, terutama untuk warna kulit. b. Mempunyai intensitas rendah.

2. Restoran

Tabel 52: Pencahayaan pada ruang restoran

No	Nama	jenis	Kelebihan	kekuranagan
1	Pencahayaan alami	Jendela mati dan bukaan disisi selatan lobby.	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari pegunungan sehingga menghemat energi.	Penggunaan kaca pada siang hari menyebabkan silau dan panas.
2	Pencahayaan Buatan	LED Downlight 12 Watt Warm white Accent Lighting LED Spotlight <i>Ceiling</i>	a) Lampu ini berfungsi sebagai <i>general lighting</i> di seluruh ruangan <i>restoran</i> dan area sirkulasi untuk menerangi ruanag secara merata. Cahaya yang dihasilkan	a. Warna keputihan cenderung tidak alami, terutama untuk warna kulit. b. Mempunyai intensitas rendah.

		Hanging Lamp	<p>adalah <i>Warm White</i>.</p> <p>b) Penggunaan accent lighting untuk menambah pencitraan suasana ruang.</p> <p>c) Penggunaan lampu jenis LED karena hasil pencahayaannya menyebar dan mampu menerangi ruang yang luas.</p>	
--	--	--------------	---	--

3. Cafe

Tabel 53 : Pencahayaan pada ruang Cafe

No	Nama	jenis	Kelebihan	kekurangan
1	Pencahayaan alami	Jendela	Pemanfaatan sinar matahari yang melewati jendela mati. Untuk menghemat energi.	Penggunaan kaca pada siang hari menyebabkan silau dan panas.
2	Pencahayaan Buatan	<p>LED Downlight 12 Watt Warm white</p> <p>Accent Lighting</p> <p>LED Spotlight</p> <p>Ceiling</p> <p>Hanging Lamp</p> <p>Indirect lighting</p> <p>Lampu TL</p> <p>Lampu gantung dengan desain tersendiri</p> <p>Bahan dasar: caping pemetik teh, lampu Neon 40 watt.</p>	<p>a) Lampu ini berfungsi sebagai <i>general lighting</i> di seluruh ruangan <i>restoran</i> dan area sirkulasi untuk menerangi ruangan secara merata. Cahaya yang dihasilkan adalah <i>Warm White</i>.</p> <p>b) Penggunaan accent lighting untuk menambah pencitraan suasana ruang.</p> <p>c) Penggunaan lampu jenis TL karena hasil pencahayaannya menyebar.</p> <p>d) Desain lampu yang unik, menggunakan kap lampu caping pemetik, dapat memperkuat kesan perkebunan Teh</p>	<p>a. Warna keputihan cenderung tidak alami, terutama untuk warna kulit.</p> <p>b. Mempunyai intensitas rendah.</p> <p>c. penggunaan lampu LED pada ruang cafe harus diperhatikan penempatannya karena dapat menyilaukan mata.</p>

4. Penginapan (Villa)

Tabel 54: Pencahayaan pada Penginapan (Villa)

No	Nama	jenis	Kelebihan	kekurangan
1	Pencahayaan alami	Menggunakan bukaan dengan jendela yang lebar	Pemanfaatan sinar matahari yang melewati jendela mati. Untuk menghemat energi	Penggunaan kaca pada siang hari menyebabkan silau dan panas.
2	Pencahayaan Buatan	LED Downlight 12 Watt Warm white Accent Lighting Indirect Lighting Lampu Wall Washer	<p>a) Lampu ini berfungsi sebagai <i>general lighting</i> di seluruh ruangan <i>restoran</i> dan area sirkulasi untuk menerangi ruangan secara merata. Cahaya yang dihasilkan adalah <i>Warm White</i>.</p> <p>b) Untuk menciptakan mood atau suasana <i>lobby</i> pada sudut tertentu, seperti pada hiasan dinding atau sudut tertentu yang membutuhkan efek tertentu yang dihasilkan adalah kuning.</p> <p>c) Indirect Lighting yang didesain di ceiling dengan cahaya lampu berwarna putih, akan memberikan kesan estetik pada restoran.</p> <p>d) Lampu dinding ditempatkan di beberapa sudut ruang untuk meningkatkan suasana ruang</p>	<p>a. Warna keputihan cenderung tidak alami, terutama untuk warna kulit.</p> <p>b. Mempunyai intensitas rendah.</p>

5. Ruang workshop

Tabel 55 Pencahayaan pada ruang workshop

No	Nama	jenis	Kelebihan	kekuranagan
1	Pencahayaan Buatan	LED Downlight 12 Watt Warm white Accent Lighting Indirect lighting Lampu TL .Wall Whaser	a) Lampu ini berfungsi sebagai <i>general lighting</i> di seluruh ruangan <i>restoran</i> dan area sirkulasi untuk menerangi ruangan secara merata. Cahaya yang dihasilkan adalah <i>Warm White</i> b) Penggunaan accent lighting untuk menambah pencitraan suasana ruang. c) Penggunaan lampu jenis TL karena hasil pencahayaannya menyebar. d) Desain lampu yang unik, menggunakan kap lampu capping pemetik, dapat memperkuat kesan perkebunan Teh	a. Warna keputihan cenderung tidak alami, terutama untuk warna kulit. b. Mempunyai intensitas rendah.

6. Ruang Marchandise

Tabel 56 : Pencahayaan pada ruang Marchandise

No	Nama	jenis	Kelebihan	kekuranagan
1	Pencahayaan alami	Jendela mati.	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari pegunungan sehingga menghemt energi.	Penggunaan kaca pada siang hari menyebabkan silau dan panas.
2	Pencahayaan Buatan	LED Downlight 12 Watt Warm white Accent Lighting Indirect lighting Lampu TL . Wall Whaser	a) Lampu ini berfungsi sebagai <i>general lighting</i> di seluruh ruangan <i>restoran</i> dan area sirkulasi untuk menerangi ruangan secara merata. Cahaya yang dihasilkan adalah <i>Warm White</i> b) Penggunaan accent	a. Warna keputihan cenderung tidak alami, terutama untuk warna kulit. b. Mempunyai intensitas rendah.

			<p>lighting untuk menambah pencitraan suasana ruang.</p> <p>c) Penggunaan lampu jenis TL karena hasil pencahayaannya menyebar.</p> <p>d) Desain lampu yang unik, menggunakan kap lampu capping pemetik, dapat memperkuat kesan perkebunan Teh</p>	
--	--	--	---	--

Pada Pencahayaan Wisma Ken Tea mempunyai konsep terbuka sehingga saat siang hari cahaya matahari dapat bebas masuk dalam ruangan melalui bukaan jendela kaca maupun secara langsung. Sistem Pencahayaan buatan digunakan dalam malam hari, dengan lampu yang juga mendukung suasana dan pencitraan ruang. Agar mendapat pencahayaan yang optimal maka harus disesuaikan dengan kebutuhan secara aktifitas yang dilakukan oleh suatu ruang. Setiap ruang memiliki kegiatan dan fungsi ruang yang berbeda oleh karena itu memiliki kebutuhan pencahayaan dan jenis lampu yang berbeda di tipe ruang. Hal tersebut harus diperhatikan untuk mendapatkan pencahayaan yang optimal.

b. Penghawaan

Tabel 57 : Penghawaan pada Wisma Ken Tea

No	Ruang	Jenis penghawaan	Dasr Pertimbangan
1	lobby	Alami dengan menggunakan jendela Hidup	Area <i>lobby</i> termasuk dalam ruang yang cukup besar dengan jendela hidup dan bukaan yang luas. Lobby terletak di depan yang berhubungan dengan teras dan halamn ynag luas. Jendela hidup di depan berhubungan langsung dengan teras, sementara dikelilingi tanaman sebagai pelindung ruang dari debu dan sekaligus sebagai sumber oksigen.
2	Ruang Restoran	Alami dengan ruang terbuka pada suatu sisi	Memanfaatkan udara pegunungan yang masih bersih dan almi, atmosfir dalam restoran menyatu dengan alam sekitar, sirkulasi udara yang bebas keluar masuk membuat ruang etrsa sejuk.
3	Ruang Cafe	Alami dengan memanfaatkan jendela hidup dan jalusi	Memanfatkan bukaan pada ceiling, penggunaan jendela dan ventilasi, sehingga memaksimalkan penghawaan alami.
4	Ruang Workshop	Alami dengan ruang terbuka	Hemat energi, Menjadikan suasana lebih sehat dan segar
5	Penginapan Ruang Soufenir	a. Alami dengan menggunakan jendela Hidup b. AC split	a. Memaksimalkan udara yang masih bersih pada pegunungan. b. Ada bebrapa ruang pada penginapan yang minim sekali bukaan sehingga memerlukan penghawaan buatan untuk menyesuaikan udra pada saat malam hari yang dingin terutama pada kamar penginapan.
	Ruang Soufenir	Alami dengan ruang terbuka	Hemat energi, Menjadikan suasana lebih sehat dan segar

c. Sistem Akustika

Pemilihan material akan mempengaruhi keberhasilan untuk mengatasi permasalahan *noise* pada setiap ruang. Sistem akustik pada perencanaan interior Wisma Ken Tea menerapkan sistem pemilihan material akustik yang bisa menyerap suara yang baik namun tidak mengurangi suara yang akan ditangkap indera pendengaran di setiap ruang. Dalam desain interior, keinginan untuk mengendalikan suara adalah salah satu tujuan. Lebih khusus lagi keinginan untuk mempertahankan dan memperbaiki kualitas suara-suara yang dikehendaki dan mengurangi atau menghilangkan suara-suara yang dapat mengganggu aktifitas.

Wisma Ken Tea merupakan sarana rekreasi dengan tujuan refresing yang mempunyai tuntutan ketenangan, keheningan, dan dominasi suara-suara alami seperti suara hembusan angin, kicauan burung, gemericik air dan lain-lain. Bangunan ini didominasi dengan material yang menyerap suara seperti kayu. Pemilihan lokasi yang berada di tengah perkebunan meminimalisir *noise* atau kebisingan dari kendaraan bermotor maupun suara mesin pabrik. Secara garis besar Wisma Ken Tea menghadirkan suasana alami pegunungan dengan suara-suara alami dari alam perkebunan teh.

d. Sistem Keamanan

Perancangan interior Wisma Ken Tea memiliki luas bangunan 4000 m² sehingga perlu sistem keamanan antara lain:

- a. Satpam (Security)
- b. CCTV
- c. Alat pengunci

- d. Tanda Bahaya Alarm
- e. Pengaman terhadap bahaya kebakaran

Bahaya kebakaran secara mekanis dilakukan dengan alat pengontrol kebakaran, yaitu:

- a. *Fire Alarm*, yaitu alarm kebakaran otomatis yang akan berbunyi secara otomatis jika ada api atau temperature mencapai suhu 135°C sampai 160°C . *Fire alarm* digunakan pada area lobby.
- b. *Smoke Detector*, yaitu alat deteksi asap yang di letakkan pada tempat dan jarak tertentu. Alat ini bekerja pada suhu 70° . *Smoke detector* digunakan pada ruang lobby, cafe, retoran, dapur, mercandhise. Khusus untuk ruang dapur alat ini bekerja diatas suhu 100°C .
- c. *Automatic Sprinkler*, yaitu pemadam kebakaran dalam satu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram. Alat tersebut digunakan pada ruang lobby, dapur, cafe dan restoran.
- d. *Fire hydrant*, yaitu sistem yang menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 meter yang diletakkan dalam kotak dengan penutup di tempat strategis. Fire hydrant diletakkan pada area *lounge* dan area pengelola.

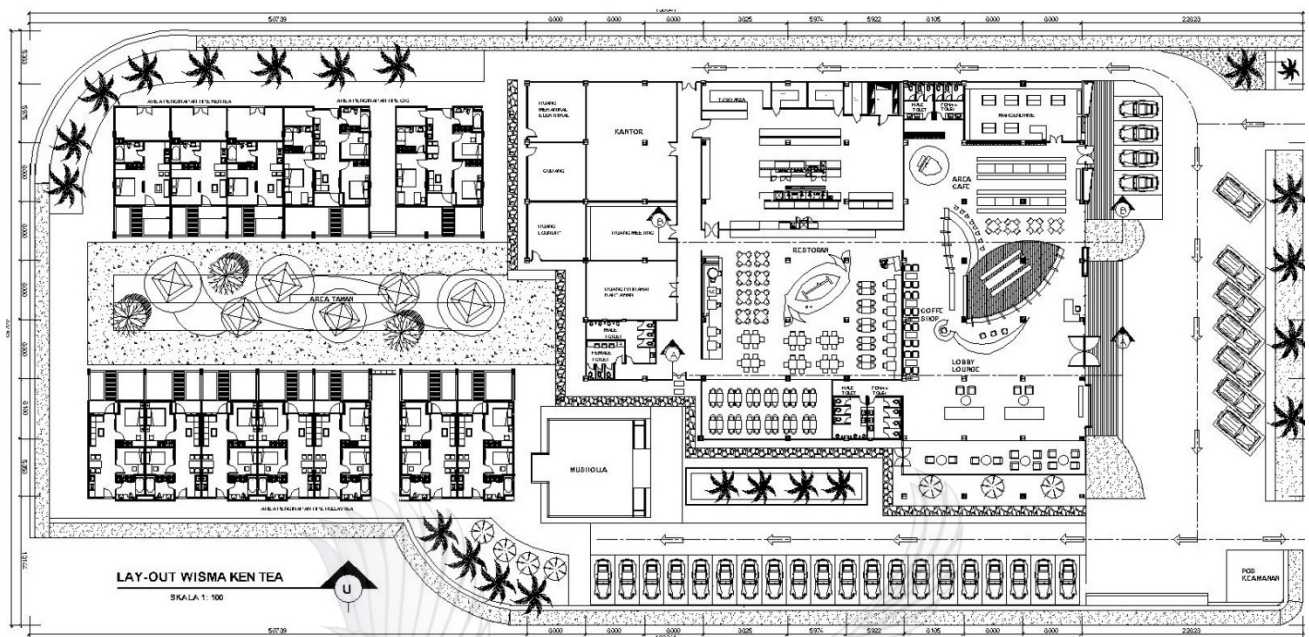
5. Lay Out

Perencanaan lay out berpengaruh pada sirkulasi, tidak membingungkan bagi pengguna saat berada dalam ruang, dan menentukan ruang gerak saat beraktifitas. Penataan letak *furniture* diperlukan dalam perencanaan penataan lay out untuk menentukan sirkulasi dalam sebuah bangunan, sehingga tidak menghambat lalu lintas manusia dan memudahkan pengunjung bergerak dari bagian satu ke bagian yang lain. Perencanaan lay out terdapat beberapa pertimbangan antara lain;

- a. Penentuan daerah aktifitas, yaitu daerah aktif dan pasif.
- b. Bentuk kegiatan.
- c. Ukuran gerak membutuhkan ruang/jarak yang dibutuhkan oleh sikap/gerak/kegiatan manusia.

Dasar pertimbangan dalam penentuan lay out Wisma Ken Tea adalah:

- a. Pengelompokan berdasarkan sifat bangunan, pola kegiatan, fungsi dan fisik bangunan.
- b. Penyesuaian dengan tema.
- c. Bentuk layout berdasarkan fungsi dan kegiatan.



Gambar 42 : Layout terpilih

Penentuan *Lay Out* berdasarkan aspek fungsional yaitu setiap ruang bisa mewadahi fungsi dari setiap ruang berdasarkan aktifitas pengunjung. Aspek Fleksibilitas yaitu organisasi ruang dengan tujuan memberikan kemudahan bagi penggunaannya. Berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan. Aspek kenyamanan yaitu penempatan ruang yang menyesuaikan fungsi memberikan nyaman pengguna. Aspek keamanan yaitu faktor penting menyangkut keselamatan pengguna.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Wisma Ken Tea sebagai sarana agro wisata Kabupaten Blitar merupakan wadah bagi wisatawan yang berkunjung ke agro wisata perkebunan teh Sirah Kencong untuk sarana rekreasi. Fasilitas yang ditawarkan diantaranya kamar penginapan, restoran, indoor dan outdoor *café* yang dilengkapi area *merchandise*, serta area *workshop* meracik teh secara tradisional. Fasilitas ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan pengunjung tentang seluk beluk dunia teh. Interior Wisma Ken Tea menyuguhkan suasana alami pegunungan, dengan didukung nuansa *rustic* dengan tampilan material yang jujur dan apa adanya.

Wisma Ken Tea dikelola oleh PTPN XII, Lokasi wisata Wisma Ken Tea berada di lingkungan perkebunan teh Sirah Kencong, Desa Ngadirenggo Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar dengan produk unggulan Teh Hitam “Ken Tea”. Perancangan Wisma Ken tea memiliki tujuan memunculkan kesan kuat dari karakter *rustic*, jujur dan terkesan apa adanya untuk mendukung nuansa alami dari perkebunan teh. Secara Garis besar perancangan terdiri dari ruang lobby sebagai ruang untuk mewadahi kegiatan menyambut tamu, administrasi dan mencari informasi. Ruang penginapan (Villa) sebagai ruang untuk mewadahi kebutuhan pengunjung untuk beristirahat dan bermalam. Restoran sebagai ruang untuk mewadahi kegiatan penjualan makan dan minuman, serta wadah untuk menikmati

hidangan. Cafe sebagai ruang untuk mewadahi kegiatan menikmati minuman teh dan makanan kecil dari produk PTPN XII. Area *merchandise* sebagai ruang untuk mewadahi kegiatan jual beli souvenir dari produksi masyarakat setempat, serta ruang workshop sebagai ruang untuk mewadahi tempat belajar meracik Teh secara tradisional.

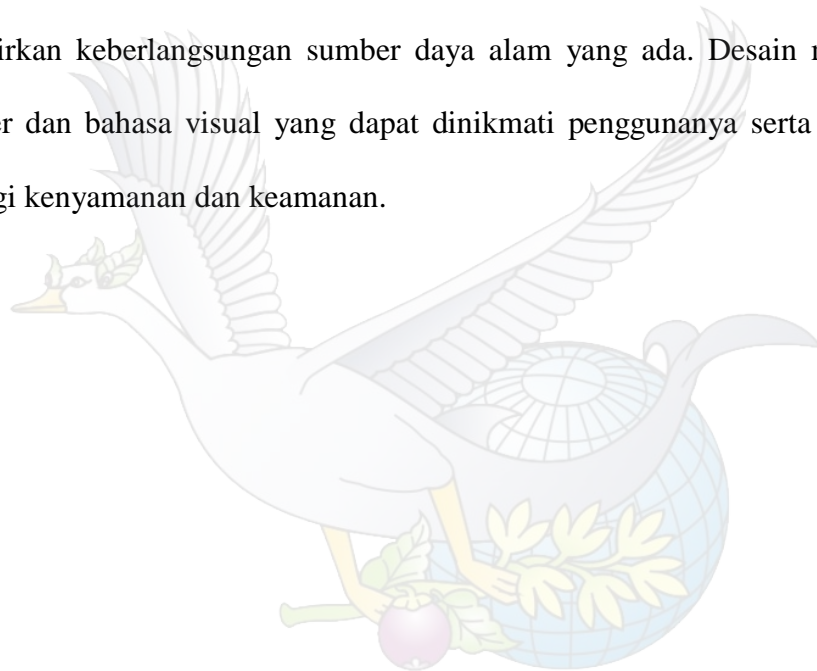
B. Saran

Majunya industri pariwisata di Indonesia saat ini diperlukan ide-ide kreatif pengembangan pariwisata sebagai antisipasi persaingan pada bisnis pariwisata. Lokasi Agro wisata Sirah Kencong tersebut perlu peningkatan dan perlu mengembangkan ide publikasi serta mampu mengembangkan paket wisata untuk menjaga keberlangsungan tempat rekreasi ke masa berikutnya. Tempat wisata yang sudah berjalan sesuai rencana hendaknya peningkatan mutu pelayanan perlu ditingkatkan untuk menjaga kestabilan wisatawan yang akan terus dan kembali mengunjungi lokasi wisata tersebut.


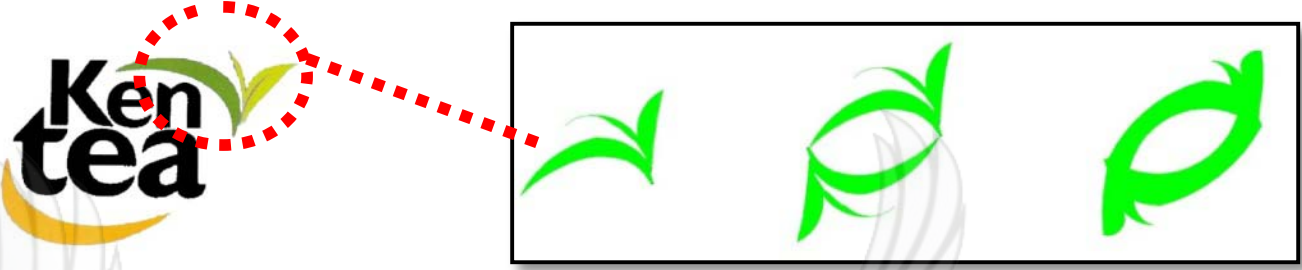



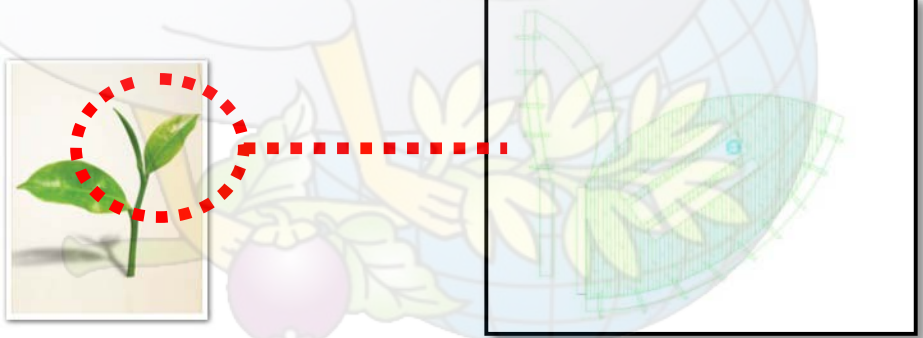

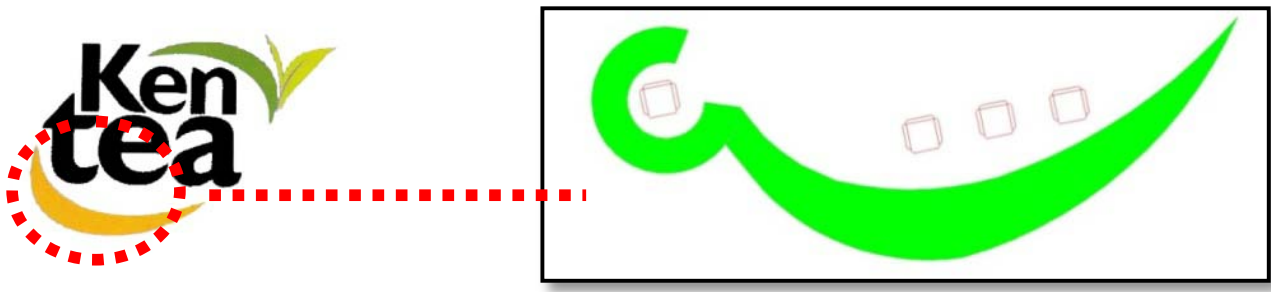

Pihak PTPN XII sebagai pengelola Agro wisata Sirah Kencong dalam mengembangkan pariwisata mempunyai peranan sangat besar. Agro wisata Sirah Kencong sangat berpotensi untuk dikembangkan dengan menghadirkan fasilitas dan akomodasi yang menunjang seperti dengan Perancangan Wisma Ken Tea. Semoga dengan perancangan ini dapat menjadi suatu alternatif untuk pengembangan Agro Wisata sirah Kencong kedepannya. Selain dari pihak perkebunan penduduk lokal memiliki peran penting untuk kemajuan Agro wisata, terutama yang berada di daerah

tujuan wisata. Keterlibatan penduduk lokal sebagai bagian perencanaan pengembangan pariwisata sangat penting. Kebijakan bagi masyarakat lokal, antara lain menjadikan mereka bagian dari aktifitas pariwisata secara aktif dan mendapat manfaat besar dari kegiatan itu.

Penunjang pariwisata diiringi dengan berkembangnya desain, desain yang ramah lingkungan dan pemanfaatan bahan material sumber daya alam lokal dengan memikirkan keberlangsungan sumber daya alam yang ada. Desain mencerminkan karakter dan bahasa visual yang dapat dinikmati penggunaanya serta tidak terlepas dari segi kenyamanan dan keamanan.

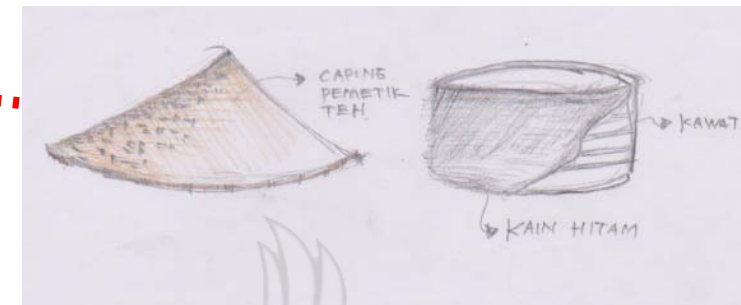


Tabel 1 : Ide Perancangn Wisma Ken Tea

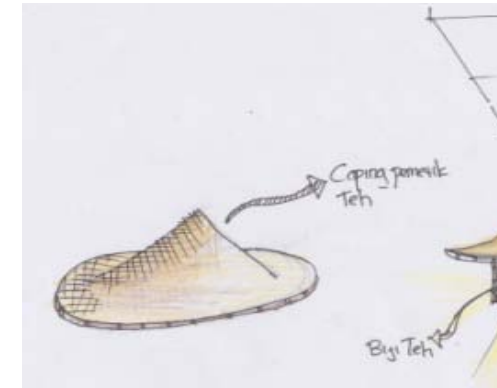
No	Ide dasar	Transformasi bentuk	
1	<p>Pucuk Teh</p>  <p>Pucuk teh merupakan ikon dari produk perkebunan ken tea. Karena pucuk teh merupakan bahan utama untuk produksi. Kualitas dan kuantitas pucuk teh menjadi penentu masan depan perusahaan.</p>	 <p>Bentuk daun teh yang terdapat pada logo produk ken tea diaplikasikan pada bentuk meja hidangan untuk prasmanan pada ruang restoran.</p>	 <p>Meja prasmanan pada</p>
		 <p>Bentuk kumpulan daun teh yang terdapat pada gambar di kebun teh mendasari bentuk partisi yang diapikasikan pada ruang restoran.</p>	 <p>Partisi pada r</p>
		 <p>Bentuk daun teh pada gambar disamping mendasari bentuk layout pada ruang workshop dan bentuk meja bar.</p>	 <p>Layout rua</p>
		 <p>Bentuk daun teh yang terdapat pada logo produk ken tea diaplikasikan pada bentuk meja receptionist yang terdapat pada ruang lobby.</p>	 <p>Meja r</p>



Aksesoris pemetik teh menjadi sumber ide, terutama pada bagian caping dan kocok (keranjang teh) yang berfungsi untuk wadah teh.



Cacing pemetik teh dianalogikan untuk bentuk kap sebuah desain lampu gantung.

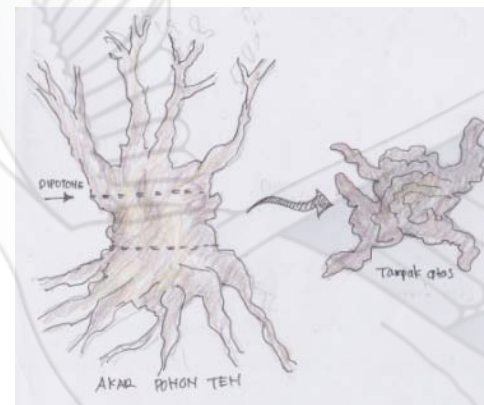


Lampu gantung pada ruang resto pemetik teh.

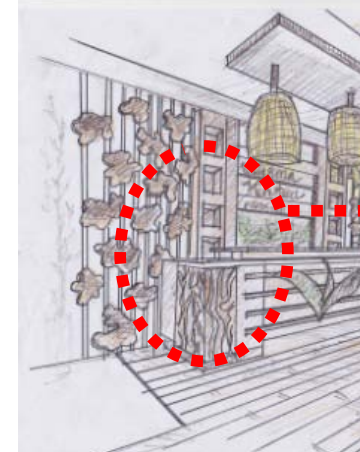
3 Akar Teh.



Akar teh memiliki karakter yang kuat dan bentuk yang atraktif menjadi ide dasar desain.



Pengolahan akar teh yang dipotong secara horizontal akan memebentuk sebuah potongan kayu yang berbentuk atraktif dan tidak beraturan, potongan tersebut digunakan sebagai elemen dekoratif pada partisi yang akan menambah nilai artistik pada ruang.

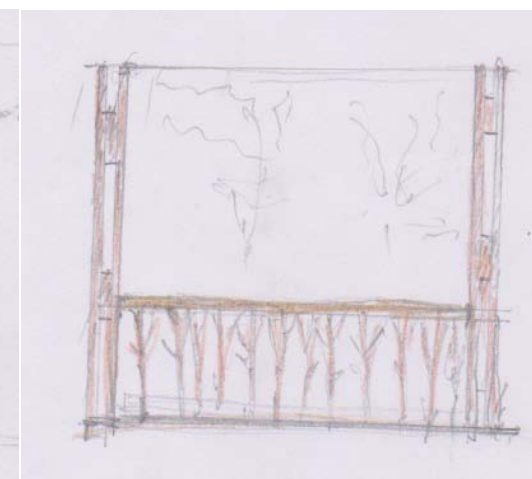
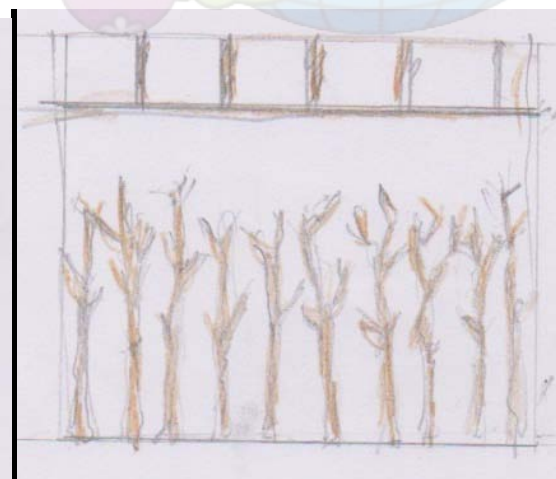
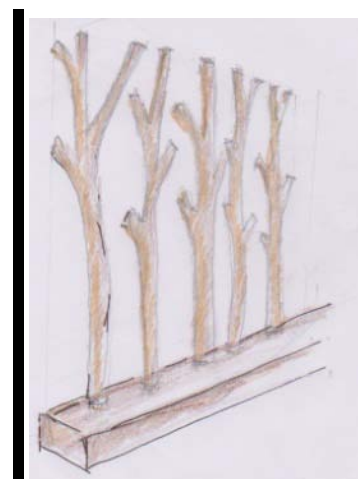


Parrtisi pada ruang lobby mengg pada dinding.

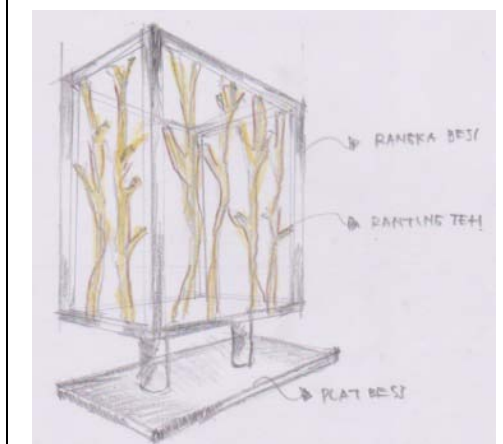
4 Ranting teh dan batang teh.



Batng teh dari pohon the yang usianya sudah tidak produktif dapat dimanfaatkan untuk elemen dekoratif interior.



Susunan balok kayu yang dibentuk lingkaran dimanfaatkan untuk alas meja. Pemilihan



Lampu duduk, lampu dinding, estetis.